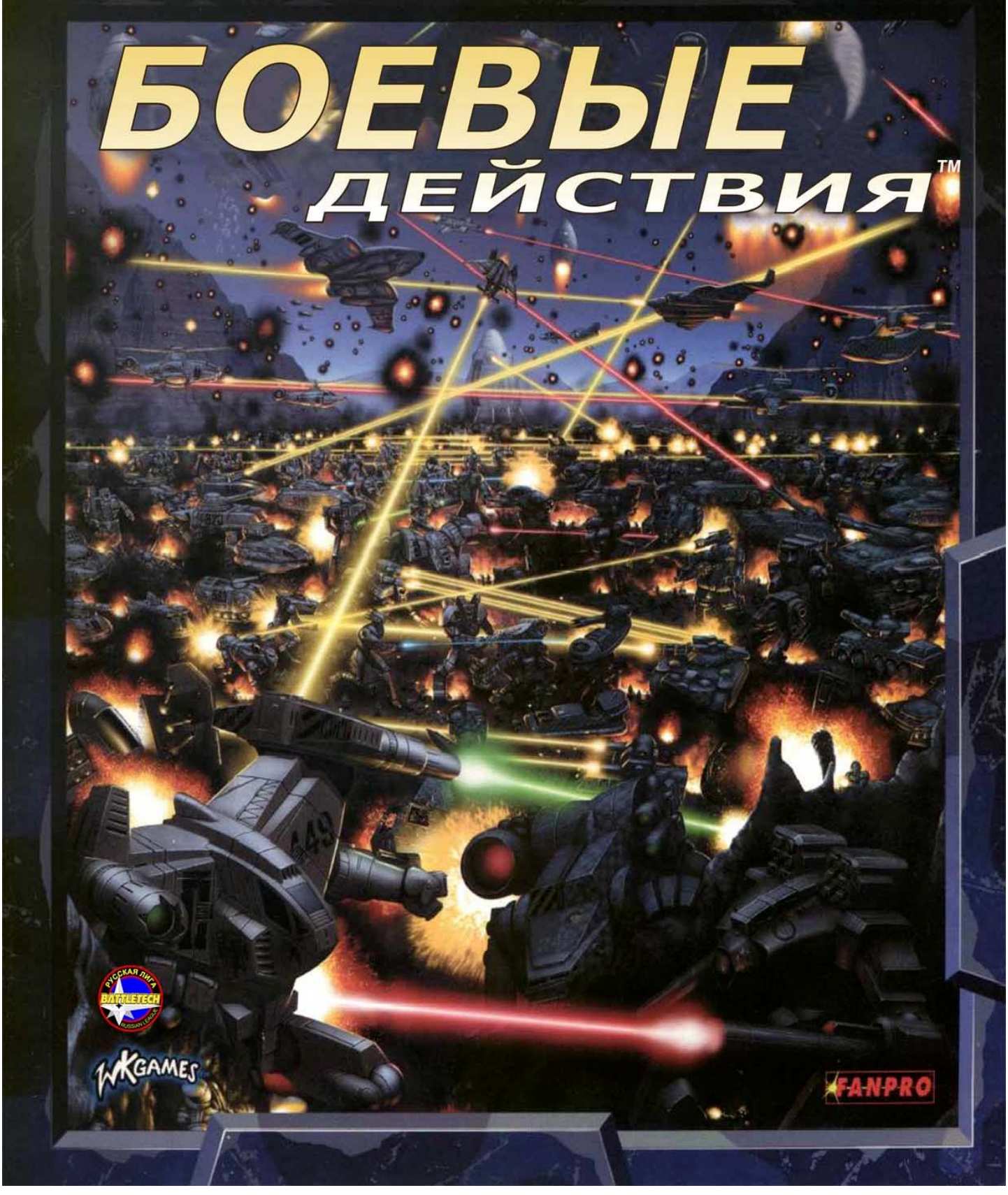
КЛАССИЧЕСКАЯ

10979

BATTLETECH®



БОЕВЫЕ ДЕЙСТВИЯ™

РУССКАЯ ЛИГА BATTLETECH

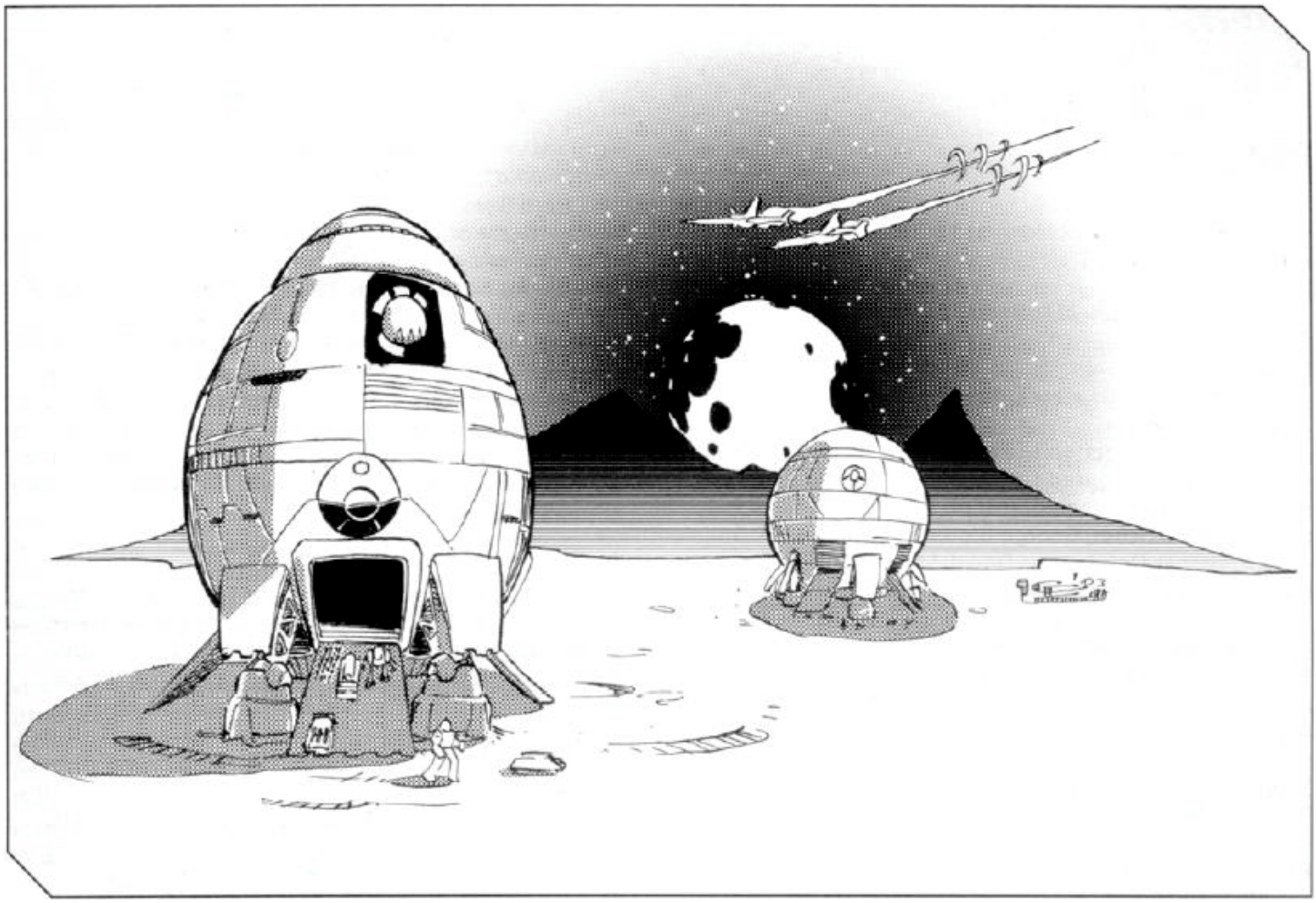
WKGAMES

FANPRO

COMBAT
OPERATIONS™
A BATTLETECH RULES EXPANSION
PLOG
MODEL 03
FANPRO

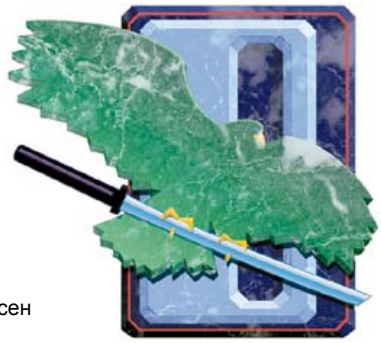
СОДЕРЖАНИЕ

ЛЮБЫМИ СРЕДСТВАМИ 5
ВВЕДЕНИЕ 7
MechWarrior, 3-е издание 7
ВОЙНА И ЕЁ СОЗДАТЕЛИ 8
Пули и бомбы 8
Казус белли: Почему люди воюют 10
Типы войск 11
Тактика поля боя 15
Стратегия 19
Великая стратегия 23
Искусство войны 25
Материально-техническое обеспечение 25
Связь 29
Медицина 32
Правопорядок 33
Скрытая сторона войны 35
Теневая война 36
Военная разведка 36
Психологические операции 37
ПРАВИЛА ОПЕРАЦИЙ *BATTLETECH* 40
Состав войска 40
Создание войска 42
Размеры войска 43
Материально-техническое обеспечение 45
Закупка припасов 45
Жалованье 48
Правила привязки оборудования из ПР: Обновления ..49
Чёткое определение войска 50
Использование процентных содержаний 50
Случайная технология и конфигурация 51
Гибридные боевые единицы и перевооружение КланТехом 52
Мораль и Усталость 53
Мораль 53
Усталость 54
Обслуживание и ремонт 55
Плановое обслуживание 55
Ремонт 56
Медицинские услуги 57
СОЗДАНИЕ ПЕХОТНОГО ВЗВОДА 58
Конвертация оружия и оборудования 58
Повреждение 58
Необязательное правило: прочные и мягкие цели 58
Движение 60
Защита 60
Опытность 63
Набор отделений и взводов 63
Одноразовое оружие 64
Типы солдат 64
Боевая ценность (BV) 67
Шаг 1: Расчёт оборонительного боевого рейтинга 67
Шаг 2: Расчёт наступательного боевого рейтинга .67
Шаг 3: Подсчёт итогового BV 67
Стоимости 68
Оружие и оборудование 68
Режим транспортировки 68
Общая стоимость 68
ПРАВИЛА ОПЕРАЦИЙ *AEROTECH 2* 69
Абордажные действия 69
Высадка войск 69
Абордажное действие 69
Потери экипажей и попадания в экипажи 70
Качество экипажа *AeroTech* 72
Улучшенные сенсоры 72
Инфракрасная сигнатура (объект) 72
Расходящаяся волна (объект) 72
Радиотриангуляция (объект) 73
Торсионные следы двигателя (объект) 73
Детекторы нейтрино (объект) 73
Радар (объект) 73
Состав войска 74
Операции при 0-гравитации 74
Движение 74
Сражение 75
Высадка на борт 76
Приземлившиеся шаттлы 77
Арки стрельбы 77
Сражение с шаттлом 77
Повреждение от сопел 77
СВЯЗАННЫЕ СЦЕНАРИИ 78
Набор войска 78
Действия 78
Очки за кампании 78
Определение сценариев 78
Определение атакующего и защищающегося 80
Трофеи и контроль над полем боя 80
Победа в кампании 80
Новые сценарии 81
Зондирование 81
Разведывательный рейд 81
Нападение на базу 81
Таблицы обновлённых карт специфической местности ..82
СТРАТЕГИЧЕСКАЯ ИГРА *BATTLETECH* 83
Внутренняя Сфера в огне 83
Последовательность игры 83



Установки 83
Экономическая фаза 83
Фаза записи приказов 83
Фаза выполнения приказов 84
Экономика и ресурсы 84
Детализированная экономика 84
Управление экономикой 84
Использование ресурсов 87
Главные заводы 89
Деловые круги и известные личности 89
Популярность 90
Смерть известных личностей 94
Контроль над вторичными известными личностями ... 94
Шпионаж 94
Шпионаж против вражеских войск 94
Шпионаж против вражеских технических исследований 95
Спецоперации 96
Связь и отдача приказов 97
Другие коммуникационные методы 97
Типы приказов 98
Технология 99
Стартовые значения 99
Сражение 99
Войска и лидеры 99
Гарнизоны 101
Нескоординированные нападения 102
Опыт и ремонт 102
Фортификации 102
Капитуляция 103
Последовательность сражения 103
Аэрокосмическое сражение 103
Всеобщая война 103
Наземное сражение 104
Послевоенные решения 104
Захват миров 105
ТАБЛИЦЫ ВОЙСК ФРАКЦИЙ 106
РЕКОРДШИТЫ 141

СОЗДАТЕЛИ



Автор
Крис Хартфорд

Дополнительные описания
Дэвид Л.МакКаллох
Херб Бис

Дополнительный материал
Уорнер Доулз
Кристоффер «Кости» Троссен

Таблицы войск фракций

Эти листы фракций изначально были созданы Джейсоном и Робертом Рихтерами.

Также под руководством Петера Ла Касса свой вклад в дело пополнения этого списка внесли следующие люди: Дейв Богман, Брайан Бенцинг, Джозеф Бикьери, Рэндалл Н.Биллс, Джейсон Бланше, Джордж Блуин, Альдус Хосе А.Кастро, Уорнер Доулз, Майк Дауд, Шмулик Эпштейн, Мэттью Фьюрроу, Джеймс Гейл, Ричард Л.Хамер, Дейв Хилл, Пауль Хингели, Роланд Джексон, Джефф Каутц, Кевин Д.Кируак, Эдвард Лафферти, Джеймс Лиллиан 2-й, Грим Марден, Джон Мартин, Карл Ольсон, Джейсон Пейп, Крис Пастир, Роберт Пигеон, Мартин «Накипь» Плат, Лукас Рид, Марк Райндл, Рик Ремер, Том Роперс, Дон Шаффер, Филлип Симпсон, Брайан Сталл, Скотт Тейлор, Роланд «Рюгер» Тигпен, Кристоффер «Кости» Троссен, Карл А.Вогельхайм, Ричард Уолсмит, Крис Уилер и Хило Ву.

Разработка продукта
Рэндалл Н.Биллс

Редактор проекта
Диана Пайрон-Джелман

Разработчик линии BattleTech
Рэндалл Н.Биллс

Производственный штат
Главный художник
Рэндалл Н.Биллс
Разработка обложки
Франц Вогвинкль
Иллюстрация обложки и размещение
Джим Нельсон
Иллюстрации
Крис Льюис
Мэтт Плог

Отдельное спасибо:

Петеру Ла Кассу за всю ту дополнительно проделанную работу над таблицами войск фракций, благодаря которой каждый поклонник этой игры увидел в них всё, что хотел; Джеффу Моргану за помощь на заключительном этапе работы над таблицами войск фракций.

Дэвиду Л.МакКаллоху за начальные виды рекордшитов, а также почин в деле создания первых набросков правил привязки оборудования из Полевого Руководства: Обновления.

Вновь Джеффу Моргану, Паулю Бауману, Паулю Сьярдийну, Ойстейну Тведтену, Петеру Ла Кассу, Бену Роуму и Рику Кенкарику за действие в качесте вторых глаз за другим проектом.

Крис хотел бы поблагодарить:

Херба Биса и Дэвида Л.МакКаллоха за помощь в завершении первоисточника, когда автор уже совсем запутался. Уорнера Доулза и Кристоффера «Кости» Троссена за помощь в написании абзацев к иллюстрациям. Ойстейну Тведтену за всю математику, касающуюся мира. Мартину Суини за победу в турнире GenCon Europe BattleTech Open. Всем тестерам игры, принимавшим участие во множестве раундов тестирования правил из этой книги и за предложения относительно множества улучшений и доработок. И, конечно же, Рэндаллу Биллсу за то, что он позволил мне осуществить этот проект и выводил из часто возникавших тупиков.

Тестеры игры

Джоэл Аги, Рон Бартер, Эндрю Бенд, Джозеф У. Бикьери, Пауль «Тёмная лошадка» Бауман, Бенджамин «Ястреб» Дишер, Джон Дзенижевски, Джонатан Гиес, Эндрю Грант, Джон Гамильтон, Энтони Гарденбург, Уэйн Гейнрих, Росс «Кога» Хайнс, Брэд Хинкль, Стив Хольт, Эндрю Джанке, Майкл «Конан» Конинг, Петер Ла Касс, Бустер «Баньши» МакКолл, Даррелл «Парящая смерть» Майерс, Эндрю Норрис, Эми Л.А.Ольсен, Натаниэль Ольсен, Тимоти «Хан Джозеф Маллан» Пьяцци, Робин «Стрелок» Пауэрс, Марк Рейндл, Элисон Сьярдийн, Пауль Сьярдийн, Джоэл «Септицемия» Стеверсон, Лара Гарман-Стеверсон, Мэттью Тезик, Роланд «Рюгер» Тигпен, Ойстейн Тведтен, Джейсон «Панцерфауст 150» Вайсер, Майкл Уайт, Дэвид Уитфорд, Скотт «Багряный мародёр» Уитмарш, Джон Р.Вулдридж, группа *Steel City MechWarriors*: Рик Кенкарик, Рик Дарр, Бен Роум.

Переводчик
Ярослав «Duke» Ненашев
В работе были использованы шаблоны, подготовленные Андреем «AshTree» Кувшиновым.

Обложка
Андрей «AshTree» Кувшинов

Информация от переводчика:
Прошу прощения за возможную неточность перевода; пожалуйста, не предъявляйте ко мне серьёзных претензий – я хоть и переводчик, но это не мой хлеб – просто мне очень нравится эта игра, и я как смог помог всем её поклонникам, переведя эту книгу. Свои пожелания, предложения и просто мнение посылайте на мой почтовый ящик: nyaroslav@mail.ru или btgame@mail.ru. Спасибо!

® 2003 WizKids LLC. Все права зарегистрированы.
Combat Operations, Classic BattleTech, BattleTech, 'Mech, BattleMech, Classic BattleTech RPG, AeroTech 2 и WK Games являются в США и/или других странах зарегистрированными торговыми марками и/или торговыми марками компании WizKids LLC. Никакая часть этой книги не может быть без предварительного разрешения владельцев авторских прав воспроизведена, хранима на поисковых системах или переведена в любую форму или любыми средствами кроме того вида, в котором она опубликована. Отпечатано в России.

Опубликовано FanPro LLC · 1608 N,
Милуоки · Suite 1005 · Chicago, IL 60647

Ищите нас по следующим адресам:
Precentor_martial@classicbattletech.com (электронный адрес для любых вопросов относительно классической BattleTech)
http://www.mechwarriordarkage.com (официальный сайт игры MechWarrior: Тёмный век)
http://www.classicbattletech.com (официальный сайт классической BattleTech)
http://www.fanpro.com (сайт FanPro)
http://wizkidsgames.com (сайт WizKids)
http://fastforwardgames.com (заказы, покупки и представительство по Интернет)

ЛЮБЫМИ СРЕДСТВАМИ

Свет заходящего солнца в последний раз осветил противостоящие клановские войска, на километр растянувшиеся по соляным равнинам. БэтлМехи стояли рядом с машинами, обычная пехота – рядом с бронепехотой. Никто не двигался – все они оставались недвижимы, ожидая сигнала к атаке. Даже пехота вела себя стоически, сохраняя свои формирования, невзирая на бушевавший на дне соляного озера солёный ветер, бивший в лицо. Вскоре здесь, на Куршевиле, состоится последняя битва войны Призрачных Медведей с Синдикатом Драконов.

В памяти *таи-и* Мартина Суини вихрем пронеслись события последнего года, пока он всматривался в полнообзорный экран своей *Аватары*. Он находился на Люсьене, когда «Мстители» напали на Алшайн, спровоцировав смертоносный ответный удар Призрачных Медведей по Синдикату. В охватившем Синдикат хаосе в связи с перемещением войск на отпор врагу, Суини оказался вторым человеком в планирующем центре, помогая координировать перегруппировку и снабжение войск, охраняющих столицу. Ситуация не была настолько угрожающей, как в 3051 году, когда Люсьен превратился в поле боя, но на этот раз Синдикат на мог рассчитывать – не нашлось бы столько добровольцев – на дэвионовскую помощь. Поскольку его полк вступил на Бризе в схватку с противником, его роль в войне ограничивалась подписанием приказов о поставках боеприпасов и координацией медико-эвакуационных служб. Это была жизненно важная работа, по-своему почётная, но Суини, как самурай, хотел оказаться в гуще событий, поднять свой меч – или же свой БэтлМех – во славу Дракона.

Первый взрыв неожиданно и мгновенно привлёк внимание *таи-и* к настоящему. Слева от него начались первые дуэли, которые и решат исход этой битвы – и всей войны тоже. *Лесной Волк* вёл огонь по *Великому Дракону*, а Элементалы вели дуэли с пехотинцами в броне «Райден» и «Каназучи». Он провёл последнюю проверку системы, понимая, что уже через несколько мгновений его командир отдаст приказ начать атаку.

Он прибыл на Бриз в сложный для 7-го полка «Меча Света» момент. Хотя полк и остался действующим, он был не готов вести скоростные операции и столкнулся с опасностью полностью исчерпать запчасти, боеприпасы и медицинские запасы, эти же самые проблемы уже стали причиной гибели 9-го Пештского. Прибыв на Бриз после длительного отсутствия, *таи-и* попал вовсе не в смертоносную схватку, проведя первые 6 часов своей фронтовой службы в эскорте подвоза медицинских припасов. Год назад такая миссия оскорбила бы Суини, но сейчас он стал понимать важность задач подобного рода. Материально-техническое обеспечение славы не приносило, но оно было жизненно важным, и поэтому, когда Дракон призвал его на эту службу, он безропотно подчинился.

- *Таи-и* Суини, это «Командование-Дракон». Выдвигайтесь и вступите в бой с *Хагетакой*, обозначенным как Альфа-9-F. Ваш противник – Звёздный Капитан Виваро из Родовой Линии Беккер. *Гамбатте!* (Вперёд и не сдаваться! – *яп.*)

- *Вакаримасу* (Вас понял. – *яп.*). Во славу Дракона! – отрывисто ответил он, и, на четверть двинув вперёд триггер скорости, вступил на ничейную землю. Всего через несколько мгновений он был уже в её середине. Он и его противник остановились в нескольких сотнях метров друг от друга. Суини дотронулся до клавиш управления, и его *Аватара* чётко отреагировала на его команду, нагнувшись несколько вперёд, в почётном поклоне своему противнику. *Хагетака* поступил точно также, хотя и не настолько грациозно. Оба Меха выпрямились и застыли, их холодное противостояние было таким же испытанием мощи, как и последовавший затем бой. «Ты уже готов оказаться в когтях Дракона, мой друг?» - прошептал он. Залпы обоих Мехов раздались одновременно.

Первый снаряд гауссовой винтовки прошёл выше плеча его Меха. Второй ударил в верхнюю часть торса, несколько отклонив его назад. Его собственные залпы легли ниже и левее, большой лазер прочертил землю, а снаряд крупнокалиберной автопушки лишь едва задел голень Меха противника, прежде чем ушёл в землю. *Хагетака* немедленно перешёл на бег, пытаясь сохранить дистанцию между собой и противником. Клановец понимал, что его преимущество – в сохранении дистанции, и что на расстоянии свыше 250 м вооружение *Аватары* Суини было практически бесполезно. Клановец произвёл второй залп, снаряды обоих гауссовых винтовок ушли точно в цель, но Суини успел поднять свой Мех в воздух, и снаряды утонули в плазме его прыжковых двигателей, практически не повредив Мех.

Приземлился Суини очень неловко, и тут же выругался. Он не ожидал, что у противника будет конфигурация С, со сдвоенной гауссовой винтовкой. Его разум уже давно настроился на кампании по материально-техническому снабжению, а не на краткую, жестокую дуэль. В бою он никогда не одобрял использование машины, полагавшейся только на одну систему оружия, особенно если она ещё и зависела от боеприпасов. Клановец, по-настоящему – как и все они – презиравший логистику, всё поставил на победу в течении 3-4 минут.

Сражавшиеся находились примерно в 160 м друг от друга, когда спирально завивавшиеся ракеты ближнего радиуса действия попали в правую руку *Хагетаки*. Две трети пущенных Суини ракет благодаря лазерной системе наведения всё-таки попали в цель, круша броню и разрывая миомерные волокна и внутреннюю структуру. *Хагетака* пошатнулся от удара, его сдвоенный залп разошёлся слишком широко. Суини несколько отвлёкся, следя за тем, куда полетели снаряды врага, обеспокоенный тем, чтобы они не попали в других дуэлянтов, – ведь в таком случае, как ему было известно, сражение превратилось бы в бой по типу «все против всех». Затем каким-то образом он понял, что его большой лазер зарядился и был нацелен на противника – он нажал на триггер, и луч лазера выбил огромный кратер в торсе клановского Меха. Клановский пилот едва справился с напором Суини, всё-таки оставшись на ногах.

Ключом к победе для *таи-и* было постоянное давление, он это понимал, решив не позволить клановцу действовать свободно и сохранять при этом инициативу. Он вновь устремился вперёд, стреляя на ходу, и тут же почувствовал, как температура в кабине Меха резко подскочила.

Лазер прочертил борозду на плече *Хагетаки*, а снаряды автопушки крушили торс цели. Куски брони падали на землю, но Суини не сразу заметил реакцию своего врага, слишком уж уделив внимание приземлению своей боевой машины. Где-то в панели вспыхнуло, и он почувствовал вкус озона. Приземление бросило его на лобовое стекло кабины. Преодолевая боль в мышцах, он продолжал бороться за то, чтобы осталась в вертикальном положении. Ему это удалось – и Суини вновь выстрелили из лазера и ракетами. Залпы разошлись широко, но атака достигла своей цели, вынудив клановца замедлить отступление, чтобы осуществить уклонные движения.

Синдикатовский офицер жёстко ударил по ножным педалям, разворачивая свою *Аватару* по кругу, поскольку *Хагетака* повёл ответный огонь. Один снаряд гауссовой винтовки прошёл мимо. А вот другой ударил в левый торс *Аватары*, чуть повыше бедра, прошив его насквозь. Суини с трудом справился с гироскопом, удержав машину в вертикальном положении. В его Мех пришёлся ещё один залп гауссовых винтовок, практически выведя её из строя. Задействовав прыжковые двигатели, *таи-и* надеялся уйти из поля зрения клановца. Прыжок унёс его дальше, чем он рассчитывал. Едва приземлившись, он немного развернулся, птицеподобные ноги его Меха тут же перешли в режим бега. Оружие его противника вновь озарилось вспышками – машина Суини пошатнулась и упала прямо в пропасть.

В лодыжку его Меха впился ещё один снаряд гауссовой винтовки, повредив большую часть внутренней структуры, но ступня у ноги всё-таки осталась – хоть и на связках миомеров, толстых, как рука человека. Случись полноценный отстрел ступни, он сумел бы встать на ноги, балансируя на обрубке ноги, но поскольку он в этот момент шагал, миомеру ступни опутали другую ногу, и вся тяжесть от падения пришлась на неё, вторую ногу. Он пытался высвободить ногу, но понимал, что это безнадёжно, если нет рядом команды техников, которая с воплями, но всё-таки сделала бы своё дело. Его консоль связи захрипела, как только Звёздный Капитан Виваро перехватил частоту синдикатовских войск.

- Ты сегодня сражался хорошо, но – проклятье! – условия этого Испытания не позволяют мне взять тебя как связанного. Ты был бы неплохим пополнением у Призрачных Медведей. Вместо этого я предлагаю тебе хегиру. Победитель этого боя очевиден.

- *Со ка* (Что ж. – яп.). Если ты знаешь наши методы, ты должен понимать, что смерть предпочтительней бесчестья. – Он с приподнял *Аватару* на левой руке, двигая джойстиками так, как будто это было обычное действие.

Хагетака подошёл ближе, описав неровный круг в сотне метров от подбитого синдикатовского Меха. – *Хегира* просто учитывает реальность. Твоя честь остаётся незапятнанной.

Суини поудобнее взялся за джойстик и в последнее мгновение увидел прицельные риски оружия. – Моей чести это не касается, - мягко проронил он, увидев, что оружие готово к нанесению альфа-удара.

А затем более лёгкий клановский Мех погрузился в огонь.

ВВЕДЕНИЕ

Дополнения к правилам *Боевые Действия* – это сопутствующая книга правил для игровой системы *Классической BattleTech (CBT)*, она охватывает все аспекты ведения войны во Вселенной *BattleTech*. Эта книга – и первоисточник, и дополнение правил, здесь имеется несколько вводных эссе, рассказывающих о том, как ведутся войны (и какие из этих принципов применимы к различным государствам), а также дополнительные правила для *Классической BattleTech* и *AeroTech 2*. Также здесь даны методы, посредством которых можно перекинуть мостик между ролевой игрой *Классической BattleTech (CBT: RPG)* и настольными играми *BattleTech*.

Первая секция, *Война и её создатели*, содержит 3 эссе о различных аспектах войны. Первое эссе, *Пули и бомбы*, даёт обзор того, как и почему вспыхивают войны, включая и обзор тактики и стратегии. Второе эссе, *Искусство войны*, даёт возможность взглянуть на менее очевидную, но не менее важную сторону войны – материально-техническое снабжение, медицинское обслуживание и правопорядок. Последнее эссе, *Теневая война*, даёт возможность взглянуть на неосязаемые аспекты войны – сбор разведданных, психологические операции и мораль. Эти эссе разбавлены обзорами методов и склонностей главных фракций Вселенной *BattleTech*.

Вторая половина этой книги состоит из 5 глав дополнительных правил для *CBT* и *AT2*. В *Правилах операций BattleTech* даны дополнительные правила для создания и управления войсками *CBT*. В *Создании пехотного взвода* даны способы создания пехотных взводов *BattleTech* из оборудования, содержащегося в книге правил *CBT:RPG* и в *УтрачТехе*. Игроки *BattleTech*, не знакомые с этими книгами правил, могут по-прежнему конструировать мириады пехотных взводов по правилам их создания в играх *BattleTech*. В *Правилах операций AeroTech 2* дано множество дополнительных правил, расширяющих те, которые даны в *AT2*, включая правила для абордажа, механики улучшенных сенсоров, правила для приземлившихся шаттлов в *CBT* и механику использования боевых единиц *BattleTech* в играх *AT2*. *Связанные сценарии* расширяют механику *Правил мастера BattleTech (BMR)*, позволяя создать систему, согласно которой результаты одного сценария влияют на следующий. Заключительная (и самая объёмная) секция правил – это *Стратегическая игра BattleTech (BSG)*. Названные *Внутренняя Сфера в огне*, эти правила дают схему отыгрывания крупномасштабных конфликтов – от пограничных стычек до Наследных войн.

Последняя секция этой книги – это Таблицы войск фракций, где приведено оборудование, доступное для каждой из фракций в определённые периоды. Эти таблицы позволяют игрокам набрать и использовать войска, которые будут соответствовать различным ситуациям во Вселенной *BattleTech*.

MECHWARRIOR, 3-е ИЗДАНИЕ

MechWarrior, 3-е издание (MW3) изначально было опубликовано корпорацией FASA. После перепечатки этой книги компанией FanPro LLC, название книги было сменено на *RPG классической BattleTech (CBT:RPG)*. Этот продукт ссылается на *CBT:RPG*, но номера страниц книг идентичны, независимо от того, что вы читаете – *CBT:RPG* или *MW3*.

Виктор!

Хотя я больше не управляю ежедневными операциями КомГвардии, я испытываю некоторые трудности в том, чтобы окончательно отойти от военных дел – ведь это было делом всей моей жизни. Находясь в отставке – если её можно так назвать – я переписываюсь со множеством военных экспертов со всей Внутренней Сферы, и, если не считать нескольких случаев, я сумел сохранить отношения, налаженные в мою бытность военным прецентором. В особенности я тесно работаю с многими членами возрождающихся СОЗЛ, энергично пытающимися найти себя и разработать свои собственные методы и протоколы.

Всё нижеизложенное – подборка страниц, собранных мною во время выполнения этой задачи, описывающих сложности ведения войны на современном этапе, на поле боя и за кулисами. Я намеревался использовать их для создания ядра нового вводного текста по ведению войны, рабочее название этого труда – Боевые действия. Хотя нижеследующие эссе редко достигают глубины специфического текста, каждое из них чёткое представление об обсуждаемой теме без увязания в технических и национальных тонкостях. Тексты я не редактировал, хотя я и мои помощники и добавили множество кратких примечаний, касающихся военной философии, сильных и слабых сторон главных фракций во Внутренней Сфере и в пространстве Кланов. Эти примечания проливают свет на отдельные народы и группы, но они не замещают создававшихся на протяжении последних лет детальных полевых руководств о каждой из армий, и не обновляют документа, недавно созданного Карадоком Тревеной.

Далее, мои помощники собрали множество вспомогательных документов, описывающих изменения в боевых симуляторных системах СОЗЛ, – я надеюсь, что эти изменения окажутся полезными и будут внедрены в КомГвардии.

К концу месяца я буду на Таркаде, на конференции Звёздной Лиги – архонт Петер человек доброжелательный, пригласил меня посетить конференцию и поучаствовать в нескольких её заседаниях, – я надеюсь, у вас найдётся немного времени обсудить кое-какие дела со старым человеком.

С наилучшими пожеланиями,

Анастасий Фохт
(бывший) военный прецентор КомСтара, Токкайдо,
15 октября 3067 года

ПУЛИ И БОМБЫ

АНАЛИЗ ТОГО, ПОЧЕМУ ВСПЫХИВАЮТ ВОЙНЫ – СОСТАВЛЕН АРАСТИДОМ ХАБЕАСОМ, ЛЕКТОРОМ КУРСА ВОЕННЫХ НАУК, НАМА, НОВЫЙ АВАЛОН, 19 СЕНТЯБРЯ 3067 ГОДА

Не касаясь вопроса о том, какой путь прошло человечество за минувшие столетия, ему всегда сопутствовала война. Ещё с незапамятных времён мы делали всё возможное, чтобы это происходило как можно чище, точнее, менее болезненно, но это было единственное, чего мы достигли в отношении войны. Несмотря на все наши усилия, частота возникновения военных конфликтов практически не уменьшилась до приемлемого уровня. В итоге всего лишь оказалось, что вести войны стало легче – для этого нужно было лишь нажать кнопку или коснуться триггера.

Причины возникновения войн могут быть различными, но их итоги одинаковы: перепаханная снарядами земля, погибшие, разрушенная инфраструктура и океаны бездомных. Это всего лишь несколько наиболее характерных последствий ужаса, который неизбежно разражается, если дипломаты потерпели неудачу – считая, конечно же, что этому предшествовали попытки дипломатического решения ситуации.

Ни один мир во Внутренней Сфере, на Периферии или в пространстве Кланов не сумел избежать прикосновения войны. Даже самые примитивные захолустные планеты стали кладбищами сотен, если не тысяч или даже миллионов, взявших в руки оружие во имя свободы, чести, мести, зависти или обычной жажды власти. Методы ведения войны также могут отличаться, и традиции и восприятие благородства войны иногда могут быть более или менее важны, но никто не застрахован от основных инстинктов человечества – вести войну требует уже наше генетическое наследие.

Однако несмотря на то, что война стала для нас обыденным делом, начать её вовсе не так уж просто. Умы всех кабинетных генералов сразу путаются из-за нехватки времени и колоссальных трат на материально-техническое обеспечение. Сохранение даже одного-единственного копья БэтлМехов в боеготовности требует вложений громадного числа ресурсов. Из-за войн многие народы становились банкротами, независимо от того, сколько оставалось солдат к концу войны на поле боя. Расторопные лидеры и их военные командиры тщательно обдумают все последствия своих действий, прежде чем начнут войну, а с учётом того, что в наше время полем боя стал и космос, места для ошибки практически не осталось.

Все нижеследующее – общее обсуждение основных элементов современной войны, общих тем и особенностей современного вооружённого конфликта. Я надеюсь упомянуть все основные аспекты этого неприятного бизнеса, от причин почему государства начинают войны (что весьма прискорбно) до инструментов и тактики, используемых для победы. Как и все подобные дела, никакой из этих материалов нельзя считать данным в окончательном варианте.

ПРАВИЛА ВЕДЕНИЯ ВОЙНЫ

Причины войны – и философии государств, участвующих в них – очень часто диктуют поведение войск в бою. Война по причине расхождения политических идеологий, например, будет вестись так, чтобы все видели, как заблуждается народ, придерживающийся другой идеологии, надеясь одержать победу в сердцах и умах большинства людей из лагеря противника. С другой стороны, война завоевательная – всего лишь захват новых территорий, отодвигая живущих на них людей на второй план. На уровне же солдат ещё с первых дней организованной войны необходимость координации поведения на поле боя никогда серьёзно не занимала умы тех, кто воюет. Концепции благородства, будь то рыцарство или зеллбриген, наставляют воина осмотрительно вести себя в сражении, они служат попыткой ограничить варварскую практику войны хоть какими-то рамками.

На международном уровне кодекс ведения войны часто приобретает форму закона, нарушение которого может дать командирам судить нарушителей за «преступления против человечества». На древней Терре имели влияние такие концепции, как Женевские конвенции. Ныне ту же роль выполняют статьи, выраженные в Аресских соглашениях. Помимо 5 основных статей этих соглашений, данных ниже, большинство держав Внутренней Сферы и Периферии наложили запрет на любое нападение на технологии, основанные на принципах Керни-Фушиды, особенно «прыгуны» (кроме боевых кораблей) и гиперимпульсные генераторы (ГИГ). Нарушение этих соглашений или нападение на подобные невосстановимые технологии общепризнанно рассматривались преступлениями против человечества.

Статья I – Ядерное оружие

Запрещается использование любого ядерного устройства или его варианта на поверхности планеты или против любого коммерческого корабля. Этот запрет касается и тактического ядерного оружия направленного действия против вышеупомянутых целей. Запрещаются направленные ядерные атаки в космосе против военных целей, если они происходят на расстоянии, меньшем 75 000 км от поверхности любого необитаемого мира в данной звёздной системе.

Статья II –
Орбитальная бомбардировка

Запрещается использование орбитальных активов для бомбардировки стационарных целей (перечисленных в Приложении B, Секция 4) на поверхности планеты, за единственным исключением – если это допустимая военная цель, уничтожение которой атакующим является необходимостью для обеспечения выживаемости своих солдат. Ни в коем случае нельзя осуществлять какую-либо орбитальную атаку в пределах или вблизи какого-либо плотно населённого района, а любая орбитальная атака является субъектом для появления соглашения, имеющего обратную юридическую силу, составляемого специально созванным советом из числа представителей подписавших его государств.

Вселенная – место постоянных перемен, и эти перемены нигде не чувствуются так остро, как на поле боя. Все нюансы ведения современной войны не сможет охватить ни один том.

КАЗУС БЕЛЛИ: ПОЧЕМУ ЛЮДИ ВОЮЮТ

«Побеждает тот, кто знает, за что сражается – когда воюет и когда не воюет».
- Сун-Цу Ляо, *Искусство войны*

«Государь не должен изучать ничего другого и думать ни о чём другом, кроме как о войне и её организации и дисциплине, поскольку это – единственное искусство, необходимое для тех, кто правит».
- Николо Макиавелли, *Государь*

Война, если не задаваться вопросом ни о её чистоте, ни о её благородстве, – единственное самое разрушительное занятие, в котором мы можем сражаться, но не всегда со злым умыслом. Минувшие войны происходили в целях достижения свободы угнетённым народом, в целях защиты народа от завоевания и покорения или в целях объединения разрозненной нации и спасения людей от упадка. По правде говоря, в прошлом это были веские причины вести войны. Некоторые войны вспыхивает в результате неустранимых различий в политических взглядах, стали столкновением девизов, взрастивших трения и вылившихся в конечном счёте в конфликт. Другие же были вызваны местью, шансом «свести счёты» с мнимой или настоящей несправедливостью. Другие же до сих пор возникают из-за того, что некое государство решает нанести упреждающий удар, надеясь опередить опасное вторжение, или нападает для того, чтобы начать своё собственное вторжение.

Однако ж большинство войн начинается из-за владений – будь то территория, богатства или ресурсы, – все подобные войны возникают очень часто, если их не перевести в политическое русло.

Власть, особенно политическая власть, зачастую является единственным наиболее влиятельным элементом в начале войны. От правителя, стремящегося защитить свой народ, до деспота, стремящегося расширить своё государство, политика становится единственной достаточной причиной для начала войны с их врагами. Громадные затраты на ведение войны – в виде людских резервов и материалов – означают, что большинство правителей попробует массу других возможностей, чем решится на подобные крайние меры. Те, кто более искушён в политике – и предвидит возможный исход своих действий, – пойдут даже на оправдание необходимости развязывания войны, отбросив любые моральные двусмысленности и побуждая своих солдат и обычных граждан стремиться к войне безотносительно её причины.

Слушатели курса истории должны понимать, что концепция развязывания войны лежит выше политических разногласий. Во многих войнах участвуют крупные государства (обычно соседние), надеясь одержать верх и навязать противнику свой собственный стиль управления или экономики. На Терре эпохи до космических путешествий, например, Соединённые Штаты Америки и Союз Советских Социалистических Республик – бесспорные планетарные супердержавы после терранской 2-й мировой войны – почти 50 лет вели мелкомасштабные войны. Во время этой «холодной войны» их войска редко непосредственно сталкивались друг с другом, но зато для их солдат полигонами стали дюжины мелких народов – и всё это во имя политики и власти.

Современными примерами войн такого рода могут служить так называемые «переломные» битвы Гражданской войны ФедСода – боевых столкновений во имя Катерины или Виктора Штайнеров-Дэвионов, не имея на то достаточных оснований. Другими примерами таких сражений могут служить военные действия, осуществляемые наёмниками, в которых не участвуют регулярные войска, до некоторой степени выражая политические и дипломатические события, происходящие в нанявших их государствах.

Войны за ресурсы и тому подобное – ещё одна распространённая причина возникновения войн, особенно в нашу эпоху, когда некоторым мирам не хватает средств поддерживать себя или когда некоторые промышленные корпорации, вроде заводов БэтлМехов и верфей «прыгунов», обладают нечто таким, чего хотят целые народы. Люди, живущие на таких мирах, также являются ресурсом – ведь это умелые рабочие, дополнительный источник для пополнения армии солдатами и ценный денежный источник для правительства, которое и требует их захвата.

ТИПЫ ВОЙСК

Как причин для возникновения войн масса, так и масса средств, которыми её осуществляют. Нынешние армии состоят из многочисленных, различных элементов, что давая их командирам широкий диапазон возможностей. Каждый из этих инструментов войны имеет свои достоинства и недостатки – от могущественных БэтлМехов до обычного солдата. Имея в своём распоряжении регулярные, иррегулярные и даже наёмные части, нынешние военные лидеры в случае конфронтации с противником имеют больше выбора, чем ранее, и сообразительный командир знает, когда и где использовать их.

БЭТЛМЕХИ

БэтлМех носит титул «короля полей сражений» по нескольким причинам. Быстрее, манёвреннее, лучше вооружённый и бронированный и гораздо более гибкий, чем любая другая современная боевая единица на поле боя, средний БэтлМех не имеет себе равных, кроме другого БэтлМеха. Учитывая его многофункциональность – от быстрого, легковесного разведчика до громадного неуклюжего титана, ощетинившегося оружием и бронёй, – БэтлМехи, имеющиеся во Внутренней Сфере, существуют в конфигурациях, подходящих для выполнения любого тактического задания – особенно это касается ОмниМехов, которые были разработаны для быстрого переконфигурирования под широкий спектр задач. БэтлМехи также предлагают лучшее в современных военных боевых единицах соотношение огневой мощи к живой силе, что для служб материально-технического снабжения просто находка, поскольку нужно меньше людей и времени на подготовку современного воина.

Стоимость и сложность разработки ставят БэтлМехов в ряд наиболее дорогостоящих из широко используемых боевых элементов, ведь даже самый лёгкий и дешёвый Мех требует для своего выпуска миллионов С-банкнот. То же самое с запчастями и обслуживанием, эти факторы умный командир также будет учитывать, когда перед ним встанет вопрос о том, когда выпускать на поле боя крупное войско из этих ужасающих машин.

ТРАДИЦИОННЫЕ ТРАНСПОРТНЫЕ СРЕДСТВА

При всей своей гибкости даже БэтлМехи могут нуждаться в поддержке со стороны традиционных бронемашин. Практически все планеты во Внутренней Сфере и в Периферии – и даже на клановской территории – широко используют традиционные машины, усиливая ими оборону, а всё благодаря их низкой стоимости, общедоступности и гораздо большей простоте в ремонте, чем в случае с БэтлМехами.

Однако по сравнению с Мехами, бронемашины сравнительно хрупки и им не хватает мобильности и гибкости Мехов. Там, где Мех может функционировать – или как минимум отступить – даже в случае попадания в бедро, машина с разорванной гусеницей или порванной воздушной юбкой на поле боя является не более чем удобной мишенью.

Наземные машины

Наиболее распространённые традиционные транспортные средства – это наземные машины, выпускаемые с гусеничной, колёсной или на воздушной подушке двигательными системами. Подобно БэтлМехам, они пригодны для выполнения широкого диапазона специфических задач – от сверхскоростного разведывательного аппарата на воздушной подушке (ховераппарата) и обычного колёсного пехотного транспортёра до массивных гусеничных орудийных батарей, предназначенных исключительно для защиты баз.

СВВП и традиционные воздушные аппараты

Выпускаемые из-за своей скорости и дешевизны, средства вертикального взлёта-посадки (СВВП, вертолёты) и традиционные истребители на большинстве миров внутренней Сферы формируют ценное воздушное оборонительное ядро. Подобно другим традиционным машинам, их способности сильно зависят от роли, которую они будут выполнять, но большинство из них идеально подходит для быстрых подразделений наземной поддержки или в качестве разведывательных аппаратов. Лишь их крайняя уязвимость к оружейному огню и малая оружейная загрузка – ещё легче, чем у их наземных собратьев. – ограничивают их боевую эффективность. Однако нельзя сбрасывать со счетов преимущество в воздухе, пусть даже и ценой таких недостатков.

Военно-морские корабли

Морская военная машина является, может быть, старейшим из известных механизмов, созданных человеком для войны, и поэтому военно-морской корабль или подводная лодка до сих пор имеются в армиях Внутренней Сферы, даже несмотря на преобладание войны на суше, что ещё больше ограничивает их роль.

Статья III – Капитуляция

Чтобы уменьшить стоимость войны, выраженную в человеческих жизнях, все воюющие стороны должны принять капитуляцию любого подразделения, пожелавшего сдаться. Универсальный штандарт капитуляции представлен белым флагом (или подобным предметом, выраженным на манер флага) с красной буквой «S», поэтому сдаться может по-прежнему любое подразделение, даже неспособное связаться обычными средствами. Общие условия сдачи приведены в Приложении E, где даны условия достойного содержания пленных и достойной компенсации за захваченные войска после освобождения военнопленных и передачи их родным государствам.

Статья IV – Безопасный проход

Правительства и военные командования, подписавшие данное соглашение, должны рассматривать вышеупомянутый белый флаг как символ перемирия. Любой корабль, или машина, или человек, несущий этот флаг перемирия, должен получить безопасный проход в любом месте до тех пор, пока не нарушит закон в данной области или не предпримет каких-либо враждебных действий. Если несущий этот флаг перемирия пойдёт на враждебные действия, описанные в Приложении F, данный флаг перемирия считается неправомерным, и против нарушителя или нарушителей перемирия возможны любые ответные действия. Беспокоящие действия со стороны несущего белый флаг без провокации должны быть расследованы специально назначенной следственной комиссией из числа государств, подписавших данное соглашение.

Статья V – Ограничение военных действий в городах

Никакое сражение не может вестись в городских условиях, за исключением крайних случаев. Если объект военного нападения находится в городском центре, атакующие войска должны позаботиться о том, чтобы любые их военные действия наносили бы как можно меньший сопутствующий урон. Ни по какой причине нельзя атаковать гражданские цели. Гражданскими целями следует считать такие, как оборудование жизнеобеспечения (водные и воздушные очистители), агрикультурные активы или любое другое оборудование, позволяющее населению планеты продолжать своё существование.

Статья VI –
Химическое и биологическое оружие

Поскольку химическое и биологическое оружие приводит к массовой гибели людей и зачастую наносит непоправимый урон биосфере миров, подвергшихся такой атаке, использование, дальнейшее развитие и производство таких агентов строго запрещается.

ДЕРЖАВЫ ВНУТРЕННЕЙ СФЕРЫ

КОНФЕДЕРАЦИЯ КАПЕЛЛЫ

С времён окончания 4-й Наследной войны капелланские правители неустанно работали над тем, чтобы ущерб, нанесённый их народу, больше никогда не повторился. В начале 3050-х гг. канцлер Сун-Цу Ляо начал реформы, позволившие децентрализовать командование капелланских вооружённых сил, а это, в свою очередь, обеспечило большую тактическую гибкость со стратегическим управлением, оставшимся за командующими генералами капелланской армии (под неусыпным оком канцлера). Капелланский офицерский корпус – это группа высокообученных профессионалов, больше не беспокоившихся о том, что называют «синдром безнадёжной битвы». Известные капелланские Воинские Дома стали лучше справляться с задачами улаживания конфликтов с крупными подразделениями подобно Резервной Кавалерии, поддерживавшей их. Исходя из тех же соображений, стали осуществляться перемещения фронтовых подразделений. Влияние новых, технологически улучшенных БэтлМехов вроде тех, которые предназначаются для Теневых копий, а также улучшенных ОмниМехов, возвели мощь ВСКК до уровня, невиданного с 1-й Наследной войны. Хотя капелланцы сотни лет используют комбинированные войска, такой тип подразделений стал основой для новой тактической доктрины. Использование увеличенных копий повысило гибкость подразделений, чего раньше у полковых командиров не было.

СИНДИКАТ ДРАКОНОВ

ОВСД представляет собой опасного противника для армий своих соседей и источник вдохновения для тех, кто находится на домашнем фронте. Располагаясь по нескольким оборонительным округам, с врождённым глубоким уважением к традициям и устоявшейся командной цепочкой, десятилетиями оттачивая своё мастерство в яростных боях с Кланами и Федеративным Содружеством, ОВСД является крайне централизованным войском, особенно эффективным в наступательных сражениях. Хотя со времён 4-й Наследной войны ОВСД перешло преимущественно на оборонительные рубежи, ОВСД также превосходно и в наступлении. Эта их способность поставила их во главе операции «Бульдог» и позже вновь сослужила им хорошую службу, когда синдикатовские войска захватили несколько лиранских и федеральных миров в ответ на предательские набеги во время Гражданской войны ФедСода. Учитывая многочисленные закулисные попытки сместить или дискредитировать координатора, преданность играет главнейшую роль в материально-техническом обеспечении ОВСД, и зачастую лишь наиболее преданные войска получают выбор в оборудовании, вплоть до трофейной клановской технологии. Такая политика и поощряет преданность, и побуждает к тому, чтобы наиболее дорогостоящие запасы были под рукой для войск, которые выполняет любую волю координатора.

Из-за крайней сложности их транспортировки крупнотоннажные морские корабли уже давно уступили место судам поменьше, хотя иногда на морях некоторых богатых водой мирах можно увидеть плавающие крепости водоизмещением в 85 000 т.

Военно-морские корабли и подлодки должны, естественно, находиться вблизи воды или в воде, чтобы вести свою собственную войну, и большинство миров с внушительными океанами содержат флоты этих машин для того, чтобы водные пути были чисты и в безопасности, особенно вокруг подводных военных баз или вблизи береговых морских портов. Лишь их медлительность и редкость водных боевых столкновений в нынешнюю космическую эпоху ограничивают применение этих ценных военных сил.

АЭРОКОСМИЧЕСКИЕ ВОЙСКА

Аэрокосмические войска предлагают современному командиру мощный вспомогательный инструмент на современном поле боя. Часто обладая огневой мощью БэтлМехов, аэрокосмические истребители гораздо быстрее восстановимы, нежели их традиционные партнёры, а их способность действовать в атмосфере и в космосе позволяет крупному войску прикрывать ими своё появление на враждебном мире или в боевой зоне. По сравнению с традиционными атмосферными аппаратами и СВВП АКИ крайне дороги, но во время межпланетарных кампаниях их присутствие в современное войско крайне необходимо.

ВОЕННО-КОСМИЧЕСКИЕ ФЛОТЫ

Понятие «военные активы космического базирования» охватывает крупные корабли – от шаттлов и «прыгунов» до гигантских боевых кораблей, имеющихся в распоряжении большинства мощных армий нашего времени. Необходимые для транспортировки в и из боевой зоны, а также между звёздными системами, межзвёздные войны были бы невозможны без этих ценных аппаратов.

Шаттлы

Жизненно важные для транспортировки с борта «прыгуна» на поверхность планеты (и обратно), шаттлы подходят для широкого диапазона миссий – от роли простых вспомогательных грузовых кораблей до массивных штурмовых аппаратов. Специализированные транспорты могут помочь перебросить эффективную смесь наземных войск и аэрокосмических активов в горячую точку, а во время планетарных кампаний часто действуют в качестве мобильного полевого командного центра. Большинство шаттлов также несёт впечатляющий набор оружия, что усиливает способности их собственных истребителей сдерживать и не позволять наземным войскам атаковать шаттлы сразу. Конечно, все эти способности имеют свою – высокую – цену, и войны нельзя выиграть одними шаттлами, но зато они могут в безопасности доставить в район боевых действий практически любое войско.

«Прыгуны»

Обычный «прыгун» стал основой флота любого главного государства ещё с тех времён, когда межзвёздные путешествия стали реальностью. Лучше всего вооружённые, военные «прыгуны» с веками утрачивались, но в изведанном космосе на службе всё же осталось небольшое количество этих военных машин. Эти корабли чрезвычайно дороги и ценятся за свою способность путешествовать в гиперпространстве, доставляя свой груз в виде загруженных шаттлов по межзвёздным трассам, но их тонкая броня, минимальная вооружённость и плохая манёвренность делают их весьма уязвимыми вне прыжков.

Во время веков упадка Наследных войн производственные мощности, на которых выпускались эти корабли, которые были также важны для связи и торговли, а также для военных кампаний, уничтожались ужасающими темпами. По этой причине большинство государств (единственным исключением являются Кланы) стали считать нападения на любой «прыгун» преступлением против человечества, настолько же серьёзное, как и любое другое нарушение Аресских соглашений. Хотя эти соображения являются частью благородства стратегии командующего, а большинство их пытается захватить эти ценные корабли задолго до того, как произойдёт их уничтожение, возрождение этой давно утраченной технологии, включая и способность вновь выпускать боевые корабли, вновь сделало реальным атаки на «прыгуны».

Боевые корабли

В дни Звёздной Лиги флоты практически каждого крупного и мелкого государства имели в своём распоряжении дюжины – если не сотни – этих тяжелобронированных, мощно вооружённых и высокомобильных военных «прыгунов», известных как боевые корабли. Имея огневую мощь, которая может с одного залпа уничтожить даже штурмовой шаттл, боевой корабль не знает себе равных, кроме другого боевого корабля. Большинство этих мощных активов было уничтожено во время 1-й и 2-й Наследных войн, и человечество практически утратило способность их производить. С веками во Внутренней Сфере ни у одного из государств (кроме КомСтара) в составе их флотов не осталось боевых кораблей – пока не появились Кланы. Сегодня возвращение этих левиафанов представляет собой желание Великих Домов сравняться с этим мощным противником.

Боевые корабли – самая дорогая часть армии любого государства, стоимость среднего судно выражается в годовом ВНП целой планеты, а их проектирование и постройка с начала и до конца занимают годы. Даже сегодня лишь очень небольшое число производственных мощностей может выдержать постройку такого корабля, а обслуживание, необходимое этому судну и его экипажу, по цене такое же астрономическое. Эти факторы, а также ограничение роли боевых кораблей в современной войне межзвёздными кампаниями, сделали, к счастью, эти корабли малораспространённым элементом в войске.

ПЕХОТА

Даже необитаемая планета во Внутренней Сфере, Периферии или в пространстве Кланов может располагать мощным пехотным оборонительным войском, являющимся основой всех боевых элементов. Несмотря на устрашающую мощь БэтлМехов и бронемашин, обычный пехотинец остаётся основой любого современного войска. Миры победнее опираются почти исключительно именно на этих бравых мужчин и женщин, которые будут защищать их от захватчиков, а миры побогаче нуждаются в них для поддержки любого тяжёлого войска.

Основными преимуществами пехоты в современной армии являются относительная дешевизна и подготовки, и оснащения сплочённого пехотного войска для сражения, а также громадное количество солдат, которых набирают из числа местного населения. Более того, пехота остаётся единственным наиболее ценным войском, способным захватить, зачистить и удерживать объект – даже БэтлМех не сможет справиться с этими задачами. Единственное ограничение пехоты– крайняя уязвимость к современному тяжёлому вооружению и относительно малая огневая мощь на поле боя, но в некоторых случаях даже эти факторы можно смягчить.

Бронепехота

Современное тяжёлое пехотное войско часто включает в себя клановские нововведения – энергетическую броню. Ныне существующие в массе конфигураций, приспособленных для специфических миссий, а также в виде обычных многофункциональных моделей, эти войска обеспечивают традиционной пехоте существенную мобильность и огневую мощь, сравнимую даже в БэтлМехами. К сожалению, в отличие от обычной пехоты, отделения бронепехоты гораздо более дороги в создании и обслуживании, добавляя до 2 млн. С-банкнот к обычной стоимости отделения традиционной пехоты.

Пехота спецвойск

Элитные пехотные спецвойска – это высоко профессиональные, крайне гибкие пехотные войска, предназначенные для высокоприоритетной работы, делающей упор на скрытности, а не на грубой силе. Хотя они и очень дороги в создании, тренировке и оснащении, нежели традиционные пехотные активы, и гораздо более ценные, чтобы их использовали в обычном сражении, сообразительный командир может обернуть своё поражение в победу, включив и широко используя во время крупных кампаний всего несколько отделений таких спецвойск.

НЕОБЫЧНЫЕ ВОЙСКА

Помимо типа используемого оборудования, командиры также должны определить природу тех войск, которые будут находиться под их началом. Нельзя одержать победу лишь одним оборудованием, и сообразительные генералы учитывают фактор ценности всех этих дорогостоящих родов войск по отношению к опыту, преданности и целеустремлённости тех, кто их использует.

Синдикатовская тактика варьируется от благородной до дикой, завися от безнадёжности ситуации и личных предпочтений командиров по древним самурайским законам, на которые делают упор МехВоины, или более практических методов комбинированных вооружений. Однако стратегия ОВСД не полагается только лишь на мощь вооружения – она также опирается на мастерство и преданность воинов. Команды пехотных и специальных войск часто играют важную роль в любом боевом приказе ОВСД, проникая сквозь вражеские порядки с целью уничтожения или захвата ключевых командных и вспомогательных активов, пока основные войска ведут свою кровавую схватку.

ФЕДЕРАТИВНЫЕ СОЛНЦА

ВСФС издавна восхваляемы как наиболее профессиональное и компетентное войско в изведанном пространстве. Хотя Федеративные Солнца не являются военной диктатурой, их правительство очень тесно переплетается с ВСФС. Конечно, если учесть, что, согласно требованию закона, Первый принц должен служить в армии, такое тесное сотрудничество вовсе неудивительно.

Исторически сложилось так, что ВСФС не страдает от сильного влияния со строны принца, однако недавняя гражданская война выявила обратное. Региональные командиры, главы 3-х марок, являются конечными исполнителями указаний принца и отвечают за защиту нации. Вместо того, чтобы лично направлять военные операции, эти главные офицеры передают свою власть отдачи соответствующих приказов полевым командирам, обеспечивая им материалы и людские ресурсы, необходимые для успеха намеченного. С целью обеспечения этого, каждый военный имеет как минимум один главный склад материально-технического снабжения, а поближе к линиям фронта устанавливаются временные склады для поддержки вторжений и других значительных военных операций.

ВСФС широко использует подразделения комбинированных войск, располагая такими войсками практически в каждой военной операции. Младшие и старшие офицеры ВСФС хорошо обучены тактике комбинированных войск, получая также лучшее возможное военное образование. ВСФС развёртывает в среднем средне-тяжёлый корпус Мехов, который из-за Гражданской войны ФедСода был сильно обновлён. В любом случае наибольшим недосатком у этой армии является нехватка достаточного числа «прыгунов» для поддержки боевых подразделений.

ЛИГА СВОБОДНЫХ МИРОВ

Хотя сейчас ВСЛМ и объединено в единую командную структуру, ему не хватает опыта крупномасштабных скоординированных военных операций, здесь всё ориентировано на инициативу отдельных командиров и приказы региональных маршалов. Эта система – наследие децентрализованной системы, которая исторически вызывала многие командные и управленческие проблемы. Операция 3057 года «Гуэрреро» доказала, что Лига способна вести правильно скоординированное наступление, но против лучше подготовленного противника её действия оставляют желать лучшего.

Лиговские войска хорошо обучены и оснащены наисовременнейшим во Внутренней Сфере оружием, машинами и защитным оборудованием, хотя несколько десятилетий относительного мира привели к тому, что у ВЛСМ общий уровень опыта оказался ниже, чем у других государств. Лига располагает внушительными запасами вспомогательного материала, находящихся на центральных складах, а не переданных специфическим подразделениям. Вместе с преобладанием проворных машин и БэтлМехов среднего тоннажа и аэрокосмическими войсками, являющимися самыми мощными военно-космическими активами во всей внутренней Сфере, понятно, что Лига предпочитает более мобильную форму войны, чем просто атаковать врагов, а это позволяет лиговским войскам осуществлять свои собственные молниеносные рейды на цели противника. Для достижения своих целей они опираются преимущественно на неожиданность, чем на грубую огневую мощь, уверенные в том, что один удачный удар ножом более эффективен, чем шквал замахов молотом.

АЛЬЯНС ЛИРЫ

Несмотря на промышленное могущество Альянса Лиры, штайнеровская армия традиционно недотягивает до уровня своих соседей. Такая её неказистость проистекает в основном из-за руководства над обычно хорошо оснащёнными и обученными войсками массы «социал-генералов» – офицеров, обязанных своим положением больше связям, нежели талантам. Такая система серьёзно ослабляет военную командную цепочку и приводит к появлению тупого предпочтения командиров, пилотов и квартирмейстерского корпуса ВСАЛ тяжёлых и неуклюжих БэтлМехов и машин.

30-летний союз с Федеративными Солнцами наметил некоторые пути решения этой проблемы, приведя к более гибкому руководству и использованию Мехов и машин полегче – в особенности это касается ПБК, формирований комбинированных войск. Однако недавняя гражданская война Штайнеров и Дэвионов и предшествовавшие ей политические трения серьёзно подорвали военные реформы этих «дэвионовцев» и привели – по меньшей мере в некоторых областях – к восстановлению офицеров «старой гвардии», стремившихся всё вернуть на круги своя, как было перед началом 4-й Наследной войны, позабыв о том, в том конфликте их успеху препятствовало именно отсутствие гибкости. К счастью для большинства лиранцев, их самый главный офицер – Адам Штайнер – и многие его приверженцы сдерживают это скатывание вниз, работая над тем, чтобы реформы продолжились, а мощь армии росла.

Однако Гражданская война ФедСода и недавнее Вторжение Нефритовых Соколов подорвали мораль и серьёзно истощили ресурсы ВСАЛ, которые сейчас столкнулись с задачей восстановления своего потенциала, каким он был на начало десятилетия, не считая урона, вызванного Вторжением Кланов. Лиранская экономика вновь столкнулась с вызовом своей мощи, но дадут ли враги Альянса время ему восстановиться?

Большинство военных лидеров предпочитает использовать свои собственные войска, набранные, обученные и оснащённые по стандартам, которые им ближе и которые они знают. Однако политические и военные реалии часто вынуждают для выполнения поставленной задачи обратиться к нетрадиционным войскам. Эти реалии – и использование подобных необычных активов – могут отразиться на тактике и стратегии любой кампании.

Наёмные войска

Практически с самого момента возникновения организованной войны некоторые солдаты стали сражаться исключительно ради прибыли. Наёмники, желающие взять на себя с государства часть бремени войны ради возможности разбогатеть и прославиться, появились в войнах ещё в 2300 г. до н.э., усиливая мощь регулярных армий во времена кризиса.

Использование наёмных войск позволяет государству воспользоваться опытом войск, не заботясь о необходимости их кормить, обучать или оснащать, в то же время это государство пользуется услугами и успехами таких войск столько, сколько нужно. Сегодня наёмные войска можно обнаружить практически во всех бюджетах и специализирующихся в любых мыслимых военных ролях – от простой команды лазутчиков до громадного планетарного штурмового войска. Важнее то, что использование государством наёмников даёт ему некоторую степень политической защищённости от предпринятых военных действий против своих соседей. Убрав войска Дома из зоны боевых действий, политический лидер может таким образом сохранить свои собственные войска и доброжелательность своего народа, но при этом он может продолжать сводить счёты с противником.

Конечно, всем этим преимуществам наёмников сопутствуют и недостатки. Непостоянная натура их назначений часто лишает государство возможности воспользоваться их опытом в случае возникновения иных обстоятельств. Подобное непостоянство часто ставит под вопрос о преданности наёмных подразделений. Как профессиональные солдаты, чья мотивация лежит скорее в денежной области, чем в политической, типичное наёмное войско преданно только своей следующей оплате или условиям контракта, но даже в этом случае взятка покрупнее позволит вам переманить возможного противника на свою сторону. Однако некоторые наёмники демонстрируют крайнюю преданность своим нанимателям – например, «Волчьи Драгуны» никогда не нарушают контракты, – другие же тесно сотрудничают (или постоянно враждуют) с определёнными Великими Домами, подобно «Гончим Келла» в Альянсе Лиры. Иные же по собственному желанию стали частью армий некоторых Домов – например, «Бронекавалерия МакКэррона» влилась в ВСКК, а «Лёгкая кавалерия Эридана» – в СОЗЛ.

Наконец, поскольку оплата современного наёмного подразделения обычно зависит от их опыта и оснащения, войска подешевле являются менее эффективными. Для потенциального нанимателя *кавеат эмптор* («да будет осмотрен покупатель») – аксиома, подходящая не только для хорошего дела, но и для хорошей стратегии.

Иррегулярные войска

Хотя обычное наёмное войско уже по определению является иррегулярным, ещё один вид иррегулярного войска обычно принимает вид набора из числа местных, номинально дружественных партизанских бойцов. На самом же деле частью иррегулярных войск командующего может считаться любое местное противодействующее войско. Такие войска могут оказаться огромную помощь при выяснении уровня охраны важных объектов, вплоть до целых миров, и их создание почти ничего не стоит, поскольку многие из них – это рассеренные ими гражданские или недовольные ими их же военные. Как сражающееся войско, эти солдаты могут испытывать нехватку огневой мощи и людских ресурсов, но их тонкое знание врага и его тактики могут оказать неоценимую помощь во время крупных компаний.

Большинство иррегуляров могут увлечься идеей соединения с атакующим войском исходя из одного лишь принципа «враг моего врага», взяв в руки оружие против своего родного государства из-за предшествовавших несправедливостей или в надежде, что с новым правителем будет лучше. Однако сообразительный стратег не должен всерьёз рассчитывать на такие необычные войска, даже если они и набраны, обучены и направляются его собственными спецподразделениями. Такие иррегулярные войска наверняка плохо подготовлены, плохо оснащены и будут трудно управляемы, едва окажутся в бою. Часто побуждаемые своими собственными лозунгами и идеями, эти иррегуляры могут считать атакующее (или «освободительное») войско всего лишь удобным, но временным союзником.

ТАКТИКА ПОЛЯ БОЯ

Первый урок по обучению тактике поля боя также является и самым древним законом войны: Ни один план не выдерживает первого контакта с противником. Понять его просто – нет ни надёжных и быстрых правил войны, ни гарантированных «разгромных» манёвров, которые принесли бы одной из строн желанную победу. Полевые командиры должны понимать, что война – это не симуляторы. Вражеские войска – это не компьютерные программы с заложенными алгоритмами и подпрограммами, а живые люди, творчески мыслящие. Поэтому нижеследующая секция – не догма, а всего лишь общий совет по тактике, которая обычно работает на поле боя.

КОМБИНИРОВАННЫЕ ВОЙСКА

Наиболее эффективное боевое формирование, широко используемое сегодня, – это формирования комбинированных войск, состав сил которых позволяет их командирам использовать на поле боя широчайший диапазон возможностей. Мех может быть королём полей сражений, но войско, состоящее из одних БэтлМехов и столкнувшееся с войском из комбинированных родов войск, включающего в себя Мехи и поддерживающие их истребители, бронетехнику и пехоту, наверняка проиграет, если комбинированные подразделения будут развёрнуты правильно.

Как обсуждалось выше, каждый тип боевого подразделения даёт командиру уникальные возможности, сои плюсы и минусы. При использовании однородных формирований эти возможности могут стать более явными, но это же может и обнажить недостатки. Например, вышеупомянутое войско, состоящее из одних БэтлМехов, может одержать верх при сравнении общей ударной мощи, но у него не будет высокой мобильности воздушных войск и уникальных способностей пехоты комбинированных подразделений для эффективного удерживания городских объектов. Также ему будет гораздо сложнее предоставить необходимое обслуживание, а повреждения на поле боя могут быть больше, чем будет ресурсов для их исправления.

Что же касается комбинированных войск, дополняющих способности одних элементов благодаря развёртыванию других в резерве, сильные стороны различных развёрнутых подразделений накладываются друг на друга, затеняя или устраняя их слабости. Это даёт для работы полевым командирам более прочную и гибкую войсковую смесь, создавая наиболее эффективную формулу достижения успеха на поле боя.

Основное правило таково, что идеальное комбинированное войско должно обладать богатой смесью БэтлМехов, традиционных бронемашин, пехоты и воздушной поддержки, но какие-нибудь другие комбинированные войска могут характеризоваться более явным элементом космической поддержки или даже наличием военно-морской группы.

СИЛЫ ОБОРОНЫ ЗВЁЗДНОЙ ЛИГИ

Современные СОЗЛ унаследовали многое в своей тактической доктрине от бригады «Лёгкая кавалерия Эридана», которая по-прежнему составляет основу этого войска. Гибкое маневрирование и скоростные удары характерны для стиля «ЛКЭ», став сейчас ещё более эффективными, поскольку бригада имеет в своём распоряжении внушительное количество трофейной клановской техники. 1-й Королевский полк БэтлМехов соединил боевые стили, привнесённые его членами от их оригинальных подразделений, превратив его в гибкое и опасное войско. Войска усвоили также и уроки Охотницы, и все МехВоины прошли интенсивное перекрёстное обучение на техников, медиков или пехотинцев, что позволяет полку действовать длительные периоды без вспомогательных подразделений. Из всех подразделений СОЗЛ Королевский полк «Чёрный дощор» более всех остальных склонен к конфронтации с противником лицом к лицу, а затем уничтожает его ошеломляющим проявлением мастерства пилотирования и стрельбы. В отличие от остальных подразделений СОЗЛ, «Чёрный дозор» не использует новинки из КланТеха.

КОМСТАР и «СЛОВО БЛЕЙКА»

КомСтар унаследовал материальное превосходство Звёздной Лиги и веками использовал это преимущество, возмещая им нехватку опыта. Десятилетия после 4-й Наследной войны стали размывать это технологическое преимущество, что привело к более открытым операциям и участию в военной деятельности. Однако, несмотря на удачное сражение на Токкайдо, КомГвардия плохо действует как единое целое, почти не имея опыта операций уровня батальона или полка. Но зато они гораздо лучше, чем любое другое войско, проявляют себя в мелкомасштабных операциях, донеся комбинированный подход практически до самого низкого уровня – обычно это полурота.

После прихода к власти примаса Шарилар Мори КомГвардия утратила большую часть своих мистических покрывал, хотя её операции по-прежнему окутаны формальными ритуалами. КомГвардия несколько утратила былую мощь из-за произошедшего в 3052 году выхода из её состава фракции «Слово Блейка», но гораздо более существенным ударом для неё стало последнее десятилетие, когда произошло спорное назначение Виктора Штайнера-Дэвиона на пост военного прецентора. С тех пор эту организацию покинуло множество солдат, и без того осложнив задачу восстановления КомСтара, вдобавок преданность многих из персонала КомГвардии стоит под вопросом. Однако, хоть его наземные войска и пострадали от раскола и дезертирств, военно-космический флот КомГвардии остаётся мощным войском, крупнейшим во Внутренней Сфере, соперничая даже с флотом Клана Снежного Ворона.

Воздушная поддержка

Хотя БэтлМехи предлагают беспрецедентные возможности на земле, даже эти шагающие воплощения разрушительности опасаются нападения удачно развёрнутой воздушной поддержки, обязательного элемента кампании комбинированными войсками. Даже если эти кампании можно провести с помощью вертолётов или традиционных истребителей, скорость и точность воздушных рейдов поможет обрушить на врага мощный огонь там, где это нужно командиру и в очень короткие сроки. Всего лишь одна атака копьём истребителей может смешать вражеский план ведения боевых действий, если он сфокусирован только на наземных задачах. Поскольку трудно предсказать его появление и ещё труднее попасть по нему с земли, единственным эффективным противодействием хорошему аэрокосмическому истребителю является другой истребитель. Более того, воздушная поддержка поможет с минимальным риском обнаружить ключевые вражеские позиции, произвести аэрофотосъёмку артиллерийских позиций, командных центров или даже не обнаруженных войск, ведущих охват с флангов.

Поскольку преимуществ у истребителей много, войско, которое первым получит превосходство в воздухе, получит значительное преимущество над своим противником. Если затем оно сможет нейтрализовать воздушную составляющую противника, у этого войска будет полное воздушное господство – причём неоспоримое, – благодаря которому можно будет безнаказанно наносить мощные удары, сила которых будет ограничиваться лишь размеров топливных запасов истребителей. В этом случае противостоять такому войску смогут лишь те, кто предусмотрительно включил в свой состав специальные противовоздушные элементы, благодаря которым сражение может выровняться.

Артиллерия и огневая поддержка

Ещё одним часто не учитываемым в современной войне элементом является артиллерия специального назначения или подразделения огневой поддержки. Уходя своими корнями в некоторые самые древние концепции технологии войны, артиллерия остаётся эффективным инструментом для нанесения урона с минимальным риском ответного огня. Идеально подходя для нейтрализующих атак по малоподвижным целям и статическим укреплениям, артиллерия может дать командирам средства подавления агрессивного вражеского войска, замедлив его продвижение и дав так необходимое время для перегруппировки и контратаки.

Конечно, артиллерия и другие методы непрямого огня поддержки имеют и свои недостатки. Первый недостаток – это зависимость от боеприпасов, постоянная необходимость подвоза боеприпасов требует дополнительных вспомогательных и материально-технических средств, особенно в случае затяжных кампаний и боёв. Понятный второй недостаток – относительная неспособность вести огонь по быстро двигающимся целям или вражеским подразделениям, подошедших слишком быстро, а также сопутствующая необходимость наличия наводящих вспомогательных подразделений в боевой зоне, чтобы огонь артиллерии был более точен. Наконец, поскольку артиллерия и подразделения огневой поддержки частенько должны быть стационарны, чтобы минимизировать деривацию – что особенно важно, когда дружественные войска находятся очень близко друг к другу, – они более восприимчивы к контрбатарейному огню. С целью уменьшения этих недостатков большинство артиллерийских подразделений остаются далеко позади дружественных линий и часто перемещаются во все возможные долины для предотвращения засечения вражескими войсками и разведчиками.

ВОЙНА В ГОРОДСКИХ УСЛОВИЯХ

Военные действия в городских условиях – это кошмарное наземное сражение, с которым рано или поздно столкнётся каждый командир; к сожалению, в настоящее время это – одно из наиболее распространённых нарушений Аресских соглашений. Такая война ненавидима Кланами и благомыслящими генералами Внутренней Сферы, однако отчаявшиеся командиры, когда смяты их оборонительные порядки и возникает угроза неминуемого опрокидывания, всё-таки стараются втянуть врагов в городские сражения.

В городских условиях бой происходит неизменно в виде рукопашной, где Мехи и машины теряют преимущества своей высокой мобильности и большую часть преимуществ дальнобойного оружия. Рукотворный ландшафт городских джунглей практически не даёт возможности воспользоваться воздушной поддержки, часто вынуждая командиров отзывать свои истребители после сброса нескольких случайных бомб или беглых обстрелов, поскольку сопутствующее повреждение гораздо больше, чем урон противнику. Для атакующих риск засады в городских условиях возрастает экспоненциально, в данном случае обороняющиеся войска могут залечь в руинах каких-нибудь магазинов. Более ужасно то, что сопутствующий урон и гражданские потери становятся во время любого городского боя обычным явлением, в этот момент даже победитель рискует нанести удар по своей собственной экономике и социальной инфраструктуре – а также по поддержке среди местного населения, которое в данном случае могло использоваться как живой щит.

Пехота ведёт в городских условиях своё собственное сражение, она умеет передвигаться по ландшафту зданий гораздо легче, чем могущественные БэтлМехи. Способность пехоты зачищать, захватывать и удерживать объекты в городе, маскируя при этом своё присутствие за многими другими зданиями, позволяет ей быстро занять идеальные позиции для засад и обеспечивать ценное прикрытие огнём для дружественных танков и Мехов. Эти способности являются колоссальным преимуществом для сообразительного командира, особенно если он знает, как эффективнее всего развернуть эти пехотные активы.

Любой, кто стремится к бою в густонаселённом центре, всегда должен помнить, что война в городских условиях просто ради войны запрещается Статьёй V Аресских соглашений. Большинство военных командиров, принуждающих врага сражаться в городских условиях, должны помнить о том, что их действия могут оказаться крайне разрушительными. После бесконечных боёв в городских условиях свою карьеру могут закончить даже самые выдающиеся победители.

ВОЕННО-МОРСКИЕ СРАЖЕНИЕ

Необычным местом проведения современного боя может послужить бой на море, который, тем не менее, может и должен происходить на тех мирах, где главными объектами являются морские активы, базирующиеся на побережье или под водой. Скорее всего войско, обладающее внушительными военно-морскими активами, обычно поддержанным очень крупной воздушной составляющей и ограниченным числом подразделений Мехов, победу одержит. Однако войско даже с морским превосходством уступит лучше оснащённому наземному или воздушному войску, которое может захватить или уничтожить все ключевые гавани и пункты заправки, на которых эти корабли собирались заправляться.

КОСМИЧЕСКОЕ СРАЖЕНИЕ

Прежде, чем начнётся сражение на земле, войска сначала прибыть на планету. Во многих случаях эти атакующие группы прибывают беспрепятственно, но вокруг главных миров или любой другой планеты, способной выставить крупное аэрокосмическое оборонительное войско, сражение в глубинах космоса становится практически неминуемым. В таких случаях аэрокосмические истребители, шаттлы и иногда даже боевые корабли могут стать той мерой, которая отделяет жизнь от смерти до и после фазы наземного сражения.

Аэрокосмические истребители (АКИ)

АКИ широко используются во время космический миссий, формируя передовой оборонительный экран для шаттлов, перемещающихся в сторону и из местной прыжковой точки. Использование АКИ - быстрых, более манёвренных и юрких, чем шаттлы, которые они защищают, – ограничивается лишь ёмкостью их топливных баков и меньшей по сравнению с шаттлами износостойкостью к ускорению. Крылья АКИ в основном развёртываются только в случае ожидания боя, или только в качестве боевого патруля вокруг относительно стационарных объектов – вроде зарядного «прыгуна» или космической станции.

Гибкость, скорость и мобильность АКИ позволяют им выполнять во время боя множество ролей, наиболее распространённой из которых является противоистребительная оборона. Поскольку большинство оружия шаттла и боевого корабля не может эффективно отследить истребители, лучшую защиту от атак вражеских эскадрилий может обеспечить лишь другая группа АКИ.

Массированные группы истребителей, обычно действующие небольшими крыльями или при наличии некоторой поддержки от шаттлов, могут сокрушить даже противостоящий им шаттл, нанося ему повреждения, которые постепенно выведут из строя броню и системы вражеского корабля. Ужасающая суммарная огневая мощь большинства шаттлов может сделать подобную тактику весьма опасной, но на эти меры пойдёт любой командир, желающий предотвратить высадку вражеских войск на свою планету.

Противодействие боевым кораблям – вот ещё одна роль для АКИ, хотя такие миссии считаются по большому счёту самоубийственными. Часто развёртываемые массированными формированиями и практически всегда при поддержке штурмовых шаттлов, многие эскадрильи АКИ встречают свою судьбу, пытаясь пробить толстую броню боевых кораблей и во время уклонения от превосходящего ответного огня даже средних по размеру боевых кораблей. Хотя АКИ в одиночку и могут победить боевой корабль, лишь самые отчаянные командиры попытаются добиться этого.

В структурном отношении милиция «Слова Блейка» идентична КомГвардии, хотя 15 лет взаимоотношений с Лигой Свободных Миров и привели к радикальному отличию в используемом оборудовании. Там, где КомСтар опирается и рассчитывает на свои собственные заводы (основная проблема после утраты Терры), блейкисты стремятся нанимать необходимое оборудование, что привело к более разномастной композиции, чем у их т.н. «еретичных» собратьев. В широком смысле КомГвардия и «Слово Блейка» используют одинаковую тактику. Однако там, где КомГвардия опирается на обширную подготовку своих воинов, блейкисты – чьи войска в последние годы очень резко выросли – опираются на фанатизм и преданность своих солдат, больше рассчитывая на грубую силу, а не утончённость, как КомГвардия.

СВОБОДНАЯ РАСАЛХАГСКАЯ РЕСПУБЛИКА

Будучи ко времени Войн ронинов, вспыхнувшей в новообразованной республике, не сформированной даже наполовину, КунгсАрме пошла по пути перенятия доктрины (как и большинства её оборудования) у Синдиката Драконов и Содружества Лиры. Кланы изменили всё это. Учитывая традиционную тактику, оказавшейся бесполезной против технологически превосходившего противника, расалхагские войска обратились к партизанской тактике, которую они использовали во время долгой борьбы против синдикатовской оккупации. Хотя Кланы тоже стали перенимать такую тактику, их технологический отрыв становился всё меньше. После эффективной демонстрации аэрокосмических войск в сражении с Кланами и отважного самопожертвования пилота Тиры Мираборг, КунгсАрме начала работу над обновлением и укреплением своих аэрокосмических активов, а многие эскадрильи стали удваиваться по численности. Расалхагские войска БэтлМехов стали широко использовать оружие дальнего действия, особенно оружейных систем, зависящих от боеприпасов. Копья огневой поддержки в КунгсАрме часто включают в себя 5-й или даже 6-й Мех, обычно он действует как наводчик или усиливает огневую мощь.

ГОСУДАРСТВА ПЕРИФЕРИИ

ОКРАИННЫЙ АЛЬЯНС

Альянс всегда считал наземные войска вторичными по отношению к аэрокосмическим войскам. Военный корпус Альянса действует преимущественно как оборонительное войско, а его тактика основывается на достижении и сохранении воздушного превосходства. По общему мнению, пилоты Аэрокосмических войск Альянса являются лучшими из всех существующих, и атакующему придётся заплатить огромную цену за то, чтобы высадиться на любой из защищаемых ими миров. Наземные действия также включают в себя широкое использование аэрокосмических войск; солдаты Наземного оборонительного войска Альянса защищают ключевые места или сдерживают врага на месте, пока аэрокосмические части подвергают противника катастрофическим бомбардировкам и обстрелам на бреющем полёте. В наступлении (редкий случай для войск Альянса) большинство задач опять выполняют аэрокосмические войска. Наземные войска двигаются вперёд только после постоянных воздушных атак, распыляющих противника. Обозначения в Окраинном Альянсе отличается от обычной организации крыльев и полков. Там, где аэрокосмический полк Внутренней Сферы состоит из 3-х крыльев по 3 эскадрильи в каждом, крылья Альянса состоят из 3-х полков, а каждый полк состоит из 3-х эскадрилий. Принятие такой организационной структуры – преднамеренная попытка ввести врага в заблуждение.

ТАУРИАНСКИЙ КОНКОРДАТ

Фанатично заботящегося о своей независимости конкордат после кровавой Войны за Воссоединение втянули в первую Звёздную Лигу (добровольное вступление этого государства в возрождённую Звёздную Лигу выглядит несколько иронично). Примечательно то, что, будучи одним из немногих государств, не подписавших Аресские соглашения, Таурианский конкордат в прошлом прибегал к использованию химического, биологического и даже ядерного оружия.

Основой таурианской армии всегда были традиционные войска, а для подкрепления этих войск существует громадный контингент резервистов. Хотя таурианское войско обладает лишь незначительными наступательными возможностями, создано оно было с целью защиты таурианских миров. Сегодня многие миры напоминают военные лагеря с обширными фортификациями. Являясь продуктом поколений паранойи – вероятного вторжения Федеративных Солнц, – стоимость строений и обслуживания таурианских оборонительных сооружений угрожает подорвать экономику этого государства гораздо больше, чем само нападение.

Особой отметки заслуживают таурианские спецвойска. Помимо обычных задач, это элитное войско отвечает за оборону созвездия Гиад, готовое сразиться с любым космическим аппаратом всем, чем угодно – от тактического ядерного оружия до ручного оружия.

Участие конкордата в Тройственном союзе дало ОВТ доступ к огромному количеству улучшенной технологии, но отделение от конкордата Калдеронского протектората привело к глубокому расколу в рядах армии.

Шаттлы

Шаттлы подходят для выполнения широкого диапазона задач, но большинство из них служит просто войсковыми транспортами. В космической боевой тактике шаттлы часто становятся предпочитаемыми целями, поскольку они перевозят в систему настоящую угрозу, частенько перевозя целые батальоны полков Мехов. Хотя они и тяжело вооружены, шаттлы, предоставленные сами себе, являются лёгкой добычей для вражеских АКИ и других шаттлов, поскольку они обычно маломанёвренны и, следовательно, имеют ограниченную способность отвечать более быстрому боевому космическому аппарату.

Чтобы обеспечить транспортному шаттлу поддержку, большинство командиров добавляют им экран из тяжёлых истребителей или выделяют специализированные боевые шаттлы, которые и помогают отбросить противника. Штурмовые шаттлы, рассчитанные больше на скорость и огневую мощь, чем на транспортировку, часто формируют часть эскорта для флота транспортных шаттлов и могут даже принять участие в активных миссиях противодействия шаттлам и боевым кораблям.

Самое эффективное и надёжное боевое космическое войско – это смесь грузовых или войсковых транспортов и штурмовых аппаратов при поддержке тяжёлых истребителей. Многие такие войска могут эффективно противостоять вражескому боевому кораблю, если они сумеют сохранить свою силу достаточно долго – пока не сблизятся с целью.

Боевые корабли

Боевые корабли – самые опасные создания, даже самые малые из них несут достаточно брони и огневой мощи, чтобы уничтожить шаттл и выдержать контратаку аппарата поменьше. Ощетинившись – помимо обычного оружия лоя защиты от истребителей – палубным оружием, боевые корабли могут добавить свою внушительную огневую мощь даже в наземное сражение, обеспечив вспомогательный огонь, который может превратить целые батальоны или артиллерию специального назначения в пыль, когда цель находится вдали от дружественных войск или нужно избежать нежелательных потерь среди гражданских.

К счастью, боевые корабли редко появляются на поле боя, но для неподготовленного командира, который должен сразиться с одним (или несколькими) из них в бою, их присутствие может оказать ужасающий эффект и быстро положить конец военной кампании. Единственным и наиболее эффективным средством противодействия боевому кораблю может служить только другой (или даже другие) боевые корабли, при этом нужно думать, что у вражеского капитана будет хорошее чувство самосохранения, и он скроется, едва повреждение его судну окажется крайне серьёзным.

Для боевых групп, оказавшихся без эскорта из боевых кораблей, неплохой надеждой для противодействия этим массивным кораблям окажется комбинированное войско из шаттлов, АКИ и абордажных аппаратов морских пехотинцев. Общая практика в таком случае – попытаться как можно больше истощить боеприпасы боевого корабля с помощью истребителей и шаттлов, а затем ввести в действие абордажные аппараты, которые должны подойти с менее защищённых флангов. Если действовать быстро и чётко, отделения вооружённых морских пехотинцев затем смогут попытаться захватить осаждённый боевой корабль изнутри – а эта задача подразумевает кровавый палубный бой.

КЛАНЫ ПРОТИВ ВНУТРЕННЕЙ СФЕРЫ

Спор о современной тактике был бы неполным, если не коснуться тактической ситуации, в которой оказались войска Внутренней Сферы при столкновении с Воинами Керенского. Находясь у нас вот уже 17 лет, Кланы вселили страх и ненависть в сердца жителей и солдат Внутренней Сферы – не только за их чужеродные обычаи и ужасающую огневую мощь, но и за их практически бесчеловечную деловитость и ритуализированное отношение к войне.

Хотя будет неправильным считать, что все клановские воины придерживаются одинакового стиля боя, до сего дня осталось множество нюансов клановского ведения боя. Первым и наиболее существенным из них является продолжающееся настояние на том, что они называют «честным боем». Клановские воины очень ценят - что также помогает им в их продвижении – победу минимальными силами, эта практика уменьшает риск, увеличивая выживаемость их военизированного общества. Эти же самые принципы привели их к тому, что они стали предпочитать быстрые, открытые полевые сражения с целью быстро разобрать бой и избавиться от риска нанесения сопутствующего урона близлежащим целям.

По сравнению с ними, армии Внутренней Сферы предпочитают решительное превосходство и использование неожиданностей и разведки для того, чтобы исход сражения склонился в их сторону. Более того, они стремятся «идти до последнего» и разбить кампанию на серию сражений поменьше, им ничего не стоит оказать вялое сопротивление и уйти в леса и горы, чтобы позднее вновь напасть там, где враг ожидает этого меньше всего. Наше использование такой тактики против Кланов сильно обескуражило захватчиков, особенно Кланы Нефритового Сокола и Волка, которые относятся к армиям Внутренней Сферы как к бесчестным и по большей части бесполезным для высоких целей «честного боя» по меркам Кланов.

Например, ритуализированная форма боя *зеллбриген* – когда каждый клановский воин выбирает одну цель и пытается уничтожить её, прежде чем выберет вторую или третью – практически исчезла из современных клановских правил сражения. Против Волков и Призрачных Медведей войска Внутренней Сферы могут обнаружить некоторые элементы уничтожения массированным оружейным огнём, а признаки особенного бесчестья могут быть наказуемы даже стрельбой по отступающим. В боях с Соколами командиры вероятнее всего увидят дуэльные правила, действующие до сих пор, но стремление Соколов наказать даже за небольшие отступления от этих правил часто приводят к той же «рукопашной» тактике, за которую так презираемы Волки.

Среди самих Кланов используется процесс торгов, известный как *бэтчелл*, который устанавливает набор соглашений каждого сражения. На ранних этапах Вторжения они использовали этот процесс и против войск Внутренней Сферы, пока коварные сфероидные стратеги не стали использовать бэтчелл против них самих. С тех пор очень немногие Кланы Вторжения по-прежнему производят бэтчелл или принимают заявки от других войск. Они по-прежнему могут следовать этой традиции, когда сталкиваются с более благородными противниками, но ожидать того же самого от клановцев по отношению к обычному командиру не стоит.

Другим преимуществом командиров армий Внутренней Сферы часто является стремление использовать против клановцев тактику комбинированных войск. В общем, Кланы предпочитают более-менее однородный состав войск: все – Мехи или все – истребители, иногда при поддержке бронепехоты. Такой состав обязан своим своему существованию сильной сфокусированности Кланов на определённых фенотипах воинов, которые доминируют в военной организации Кланов. Однако некоторые Кланы начали перенимать реалии Внутренней Сферы – в их рядах в ограниченном количестве стали появляться более смешанные войска: иногда они включают в себя даже артиллерию и традиционные бронемашины.

Командиры Внутренней Сферы, предполагающие столкнуться в боях с клановскими войсками, должны быть готовы к необычному поведению Клана, поскольку Кланы стали перенимать любое «неклановское» поведение противника, которое может быть обычной тактикой Внутренней Сферы. Однако командиры должны помнить, что Кланы – не роботы или компьютерные программы. Большинство из них – гении тактики, каждый из них такой же мастер, как и сфероид-тактик, и число их растёт всякий раз, когда командир Внутренней Сферы демонстрирует пренебрежение к клановским правилам ведения боя.

СТРАТЕГИЯ

Любая победа на поле боя – лишь часть более крупной кампании, и большинство полевых командиров знакомо лишь со своей частью более крупного конфликта, будь то битва за город, высоту или укрепрайон. Однако общая кампания начинается задолго до того, как «прыгуны» атакующих прибудут в целевую систему, и для более крупных задач – например, завоевание целого мира – войну выигрывает крупномасштабная стратегия, а не мелкомасштабная тактика.

КЛЮЧЕВЫЕ ЗАДАЧИ

Первые элементы, которые должны учитываться в любой кампании, – это ключевые задачи. В простой военной задаче или в рейде на извлечение эта цель – обычно завод, командный центр или группа складов, где находятся ценности, которые нужно захватить или уничтожить. Захватив или уничтожив эти объекты, атакующие выигрывают, а затем они должны быстро и безопасно отступить, прежде чем на планете или в системе появятся подкрепления.

МАГИСТРАТ КАНОПУСА

Магистрат располагает крупнейшим и наиболее технологически продвинутым войском из всех государств Периферии; этим он обязан исключительно своей связи с Конфедерацией Капеллы посредством Тройственного союза. Со времён своего появления Вооружённые силы Магистрата (ВСМ) делали упор на обороне нации от внешней угрозы, особенно пиратов и других налётчиков, которые постоянно терзали миры Периферии.

В некоторых отношениях ВСМ – самая коррумпированная армия за пределами клановского пространства. Те, кто может себе позволить заплатить –а не те, кто этого заслуживает, – получают продвижение по службе, так происходит с первых дней Магистрата, когда он был прекрасно известен своими похотливыми странствующими цирками, где любой мог позволить себе всё за крупную сумму денег. Несмотря на эту систему платежей, ВСМ имеет вполне эффективный старший офицерский корпус – некомпетентные офицеры частенько вынуждены уйти в отставку, прежде чем смогут хоть как-то навредить армии.

Хотя ВСМ оборудована лучше всех в Периферии, им серьёзно не хватает активов во многих областях, особенно в межзвёздной транспортировке. Для народа такого размера Магистрат обладает всего горсткой шаттлов и «прыгунов», которые не могут удовлетворить массу служебных запросов. Поэтому-то ВСМ и не может вторгнуться в пределы другого государства. То же касается и военной помощи, которая может идти неделями, поэтому для самообороны от налётчиков окраинные миры Магистрата самостоятельно набрали милицейские войска.

Магистрат контролирует мир Детройт, что является одной из причин того, почему их парк их Мехов так хорошо обновлён. Контингенты же традиционных бронемашин и АКИ до сих пор преимущественно состоят из старых и устаревших моделей.

МАРИАНСКАЯ ГЕГЕМОНИЯ

Будучи некогда не более чем бандитским королевством, Марианская Гегемония за прошедшие несколько десятилетий превратилась в законопослушную нацию с по-настоящему профессиональной армией. Марианские легионы придерживаются централизованной командной структуры, за всей армией наблюдает генерал. Организованный как традиционное римское войско, легион – основное формирование марианской армии, он состоит из 3-х или более когорт (каждая из которых по силе приблизительно равна батальону).

После того, как марианским цезарем стал Юлий О'Рейли, армия Гегемонии значительно выросла в качественном и профессиональном отношении.

Легионы обычно сражаются силой в когорту или больше и стремятся сражаться с сохранением формации, что позволяет их всего лишь нескольким опытным офицерам успешно вести крупное число относительно неподготовленных солдат, многие из которых являются новобранцами.

Поскольку Гегемония – нация Периферии, качество её оборудования относительно низкое, хотя легионы в последнее время и получили новое оборудование. Резервируемое оборудование относительно немногочисленно, особенно после неудачного вторжения в Федерацию Цирцинус. С другой стороны, легионы Гегемонии представляют собой крупнейшую и самую мощную армию на границе Лиры и Лиги с Периферией. Некогда набранные практически из одних изгоев и преступников, марианские легионы стали сейчас настоящей армией, и иногда их сил более чем достаточно, чтобы отразить притязания налётчиков и пиратов, сделавших Периферию своим домом.

ФЕДЕРАЦИЯ ЦИРЦИНУС

Со всех сторон бандитское королевство, Федерация Цирцинус – всего лишь тень почти законопослушной нации, которой она была сотни лет назад. Крошечная армия Федерации, всегда бывшая войском, существовавшим рейдами и грабежами близлежащих миров, в последнюю половину 3-й Наследной войны обратилась к тёмной стороне намерений. К концу этой войны народ Федерации был по большей части рабским населением, и хотя это государство осталось преимущественно аграрным, всё богатство было сосредоточено в руках меньшинства.

В последние несколько десятилетий размер и качество армии также резко упали, что является прямым следствием правления президента Г.Р. «Мелкого Боба» МакИнтайра. Будучи некогда в своём углу космоса мощной силой, цирцинусская армия была не более чем сбродом, когда напал цезарь Юлий О'Рейли и его марианские легионы. Крах нации предотвратило лишь вмешательство внешних интересов.

Армия Федерации по-прежнему является несерьёзной силой, состоя преимущественно из необученных, немотивированных и недисциплинированных людей. Оборудование постоянно находится в ветхом состоянии, а запчасти достать трудно. Единственное преимущество этой армии – её малый размер, что означает, что я его поддержки достаточно минимум одного шаттла и одного «прыгуна».

Однако в последнее время создаётся впечатление, что в Федерации действует «теневая армия». Подобно наёмникам, нанимаемым посторонним государством, эти войска относительно неплохо подготовлены и оснащены, располагая оборудованием последних выпусков и обладая превосходной технической поддержкой и логистикой.

Однако кампании покрупнее должны иметь гораздо более картину. В конце концов, захват одной планеты – не просто дело уничтожения местных вражеских баз тут и там, а обеспечение военного контроля над главными артериями планеты военного и гражданского назначения. Успешное обнаружение и удержание всех этих элементов – признак мудрости командующего кампанией.

Военные задачи

Наверное, не нужно и говорить, что успех захвата мира требует нейтрализации или уничтожения существующей на нём обороны. Это включает в себя практически всё – от основных оборонительных БэтлМех-войск планеты до местной милиции и наёмных команд. С защитниками планеты разобраться нужно быстро, чтобы не успели прибыть подкрепления – или, как минимум, до прибытия этих самых подкреплений, поэтому атакующим нужно укрепить оборонительные позиции и удержать их.

Эффективное уничтожение военного оборонительного войска требует штурмового войска, чтобы правильно идентифицировать и обнаружить все местные командные центры, средства связи и вспомогательные базы, используемые защитниками. Если эти задачи не будут выполнены или данные объекты не будут предварительно нейтрализованы, сражение и уничтожение обороняющегося войска будет стоить серьёзных материальных и людских затрат, а это уже становится опасно, если ожидаются вражеские подкрепления.

В идеальном случае атакующее войско должно попытаться произвести разведку целевого мира, чтобы выявить основные задачи, отметить все важные коммуникационные и командные узлы планетарной обороны, а также выявить местонахождение всевозможных вспомогательных складов. Эти разведывательные войска часто действуют под некоей личиной (к примеру, под видом местных торговцев или туристов), неделями или даже месяцами готовя нападение. Следующими прибывают передовые элементы штурмового войска, наверняка они сделают это через пиратские прыжковые точки (чтобы появиться как можно более неожиданно), надеясь нейтрализовать все средства связи прежде, чем о них станет распространяться информация. Чтобы рассеять противника, им нужно будет изолировать и уничтожить его командные элементы. Вспомогательные склады, которые может использовать любая сторона, становятся объектами третьей очереди, их уничтожение или захват остаются на усмотрение командира, который должен исходить из того, насколько хорошо защищены эти объекты.

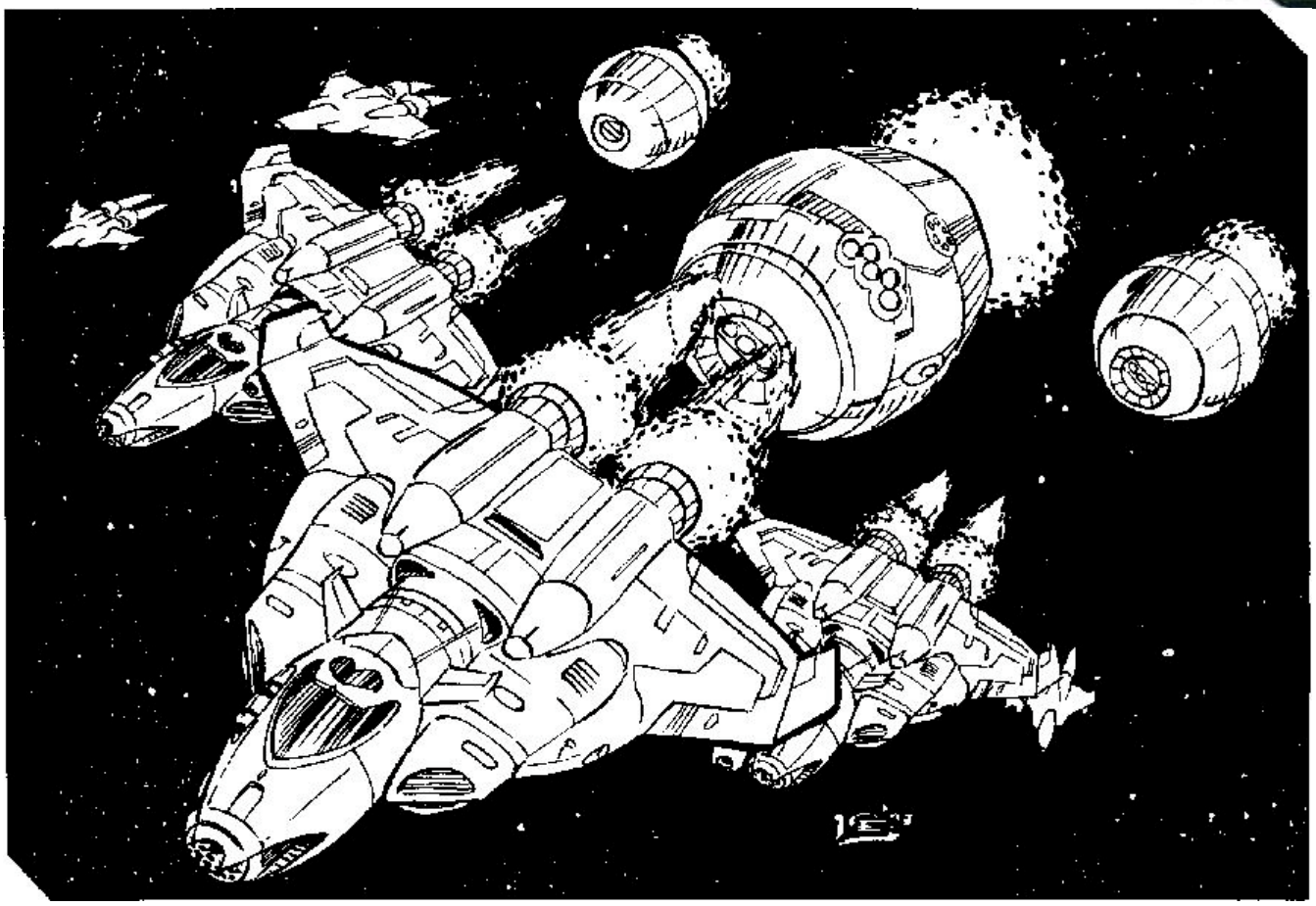
Штурмовое войско может ожидать быстрой победы над обороняющимися только после того, как подчинены все коммуникационные, командные и вспомогательные активы. Прибыв в хвосте своих передовых атакующих подразделений, ядро армии вторжения теперь может высадиться на планету и сразиться с местными защитниками – рассеянными и совершенно неспособными вызвать помощь – за контроль над планетарными объектами.

Хотя эта задача может показаться простой, никто из командиров кампании не должен и думать о том, что планетарный штурм пройдёт так, как описано в книжных рекомендациях. Атакующий в любой кампании имеет преимущество только в том случае, если он уже обозначил задачи, сдержал врага и нанёс удары там и в то время, когда ему удобно. С другой стороны, у защищающегося может найтись другой козырной туз – он может предвидеть прибытие штурмового войска и создать бесчисленные ловушки, западни и выстроить оборонительные линии так, чтобы атакующий и не думал о быстрой победе. Даже если все командные и коммуникационные центры уничтожены, отчаянный защитник может сдерживать атакующих столько, что подкрепления прибудут всё равно – независимо от первоначального успеха.

Гражданские задачи

Хотя для любого солдата война в интересах гражданских является проклятьем, в планетарной штурмовой кампании командиры должны учитывать фактор гражданской политической инфраструктуры данной планеты и соотносить его со своей штурмовой стратегией. Ключевые гражданские командные центры, включая правительственные здания, местные столицы, учреждения, узлы массовых перевозок и главные военные заводы, – все они становятся допустимыми военными объектами, которые нужно захватить и контролировать, если атакующий надеется пожать плоды своего нападения.

Задачей в случае гражданских интересов является захват, а не уничтожение. Благородные солдаты не воюют с гражданскими при любых обстоятельствах, и не только потому, что существуют Аресские соглашения, но и потому, что такая стратегия крайне непрактична.



Неоднократно случалось так, что мечтающая о завоевании армия в конце концов теряет контроль над целевым миром и из-за гражданских восстаний – вызванных готовностью армии перенести войну на гражданских – оказывается вынужденной отступить с него.

Что же касается гражданских задач в кампании, сообразительный командир сможет быстро выявить на планете ключевые административные и промышленные центры, плюс любые стратегические источники вроде нефти, шахт и земледелия, которые можно использовать для поддержки боевых операций. Другие же гражданские центры можно использовать в военных целях – вроде коммуникационной сети и узлов массовых перевозок, которые могут вместить огромное число войск и груза для воздушной, наземной и морской перевозки; им также надо учитывать, раздать приоритеты и захватить. Уничтожение этих активов всегда является последней мерой, поскольку захват планеты посредством уничтожения её инфраструктуры делает сомнительной возможность её последующего управления.

ПЛАНЕТАРНЫЕ ШТУРМЫ

Ключевым элементом в любой кампании планетарного уровня является быстрая и безопасная переброска войск на поверхность планеты, при минимальном уровне суматохи. Как кратко обсуждалось выше, выполнение этой задачи влечёт за собой очень тщательное планирование, а кампания начинается ещё до прыжка в целевую систему.

Прибытие в систему

Определение прибытия штурмового флота в космосе – жизненно важный первый шаг, и он должен опираться на предварительное знание обороны данной системы и степени её готовности поднять всех по тревоге. Например, прибытие в нестандартной («пиратской») прыжковой точке очень близко к системе сократит командующему штурмовым войском время перелёта к планете, но оставляет основные маршрутные точки системы – обычно занятые пикетными войсками и иногда станциями подзарядки – незащищёнными от подкреплений. Захват этих объектов сразу же после появления в системе в стандартной зенитной или надирной точке может принести также и ценные активы вроде дополнительных «прыгунов», запасов и т.п., но рискует преждевременно предупредить планету о присутствии вторгшегося войска.

Орбитальное превосходство

Оказавшись в системе, штурмовое войско должно подойти к планете без потери своих наземных солдат – враг не должен перехватить его в космосе. Обычно штурмовое войско развёртывает в качестве оборонительного экрана аэрокосмические элементы, но если добавить сюда штурмовые шаттлы или даже боевые корабли, то вероятность выживания до дня высадки (D-day) сильно возрастёт.

По достижении орбиты следующим приоритетом командующего кампанией станет достижение орбитального превосходства посредством использования этих же активов для уничтожения любого вражеского орбитального оборонительного войска.

КЛАНЫ

ВТОРГАВШИЕСЯ ХРАНИТЕЛИ

Будучи некогда слабыми партнёрами Вторжения во Внутреннюю Сферу, Кланы-Хранители после уничтожения Дымчатых Ягуаров в Великом Отказе серьёзно изменили своё настроение. Ратуя за более гармоничное сосуществование с Внутренней Сферой, чем их собратья-Крестоносцы, они, тем не менее, являются яростными бойцами, желая адаптировать свои методы к новой обстановке. Ресурсы Внутренней Сферы позволяли всем вторгавшимся Кланам-Хранителям процветать, облегчая всестороннее развитие тактики и оборудования, бывшее до недавнего времени для Кланов невозможным. Они предпочитают прагматичный подход к бою – очень немногие слепо следуют традициям, которые позволяют хитрить их врагу, но они по-прежнему стремятся сохранить заветы своих предков, – а некоторые стремятся установить новые традиции, идя по пути слияния всего лучшего, что есть у Кланов и Внутренней Сферы.

Клан Алмазной Акулы: Хотя он и остаётся мощным в военном отношении, сила этого Клана не в его Тумене, а в торговле и в разведывательно-информационном аппарате. Когда Акулы используют силу – это случается не так часто, – они наносят удар точно и весьма разрушительно, и предупреждая своего противника, и демонстрируя свою силу воли. Эксплуатируя ныне рынки Внутренней Сферы, по-торговому мыслящий Клан имеет доступ к новым материалам и ресурсам. Враждующие с Акулами Кланы обвиняют их в «предательстве» Кланов – распродаже клановских технологических проектов.

Клан Призрачного Медведя: Ныне слившись с Внутренней Сферой и постоянно одерживая победу над местным расалхагским населением, Клан Призрачного Медведя обладает, вероятно, самой широкой поддержкой их всех вторгавшихся Кланов. Однако их боевая стратегия комбинирует практически неклановскую осторожность с яростью принципа «всё или ничего», делающим упор на грубой силе и превосходящей огневой мощи. Хотя многие Призрачные Медведи следуют принципам *зеллбригена*, это не относится к боям против наёмников, пиратов и некоторых войск Внутренней Сферы.

Клан Нова Кота: Тактическая доктрина этого Клана традиционно позволяет каждой Галактике сражаться независимо – такой выбор затруднял их способность эффективно защищать свою префектуру Ирес, когда на неё напали Призрачные Медведи. Впоследствии Хану Уэсту пришлось признать, что эту область нужно лучше защищать, и весь Тумен Нова Котов учиться действовать и тактически, и стратегически. На данный момент Галактики Альфа, Дельта и Тау проводят совместные учения в нескольких операциях против Кси и Лямбда; цель этих учений – отточить умения маневрировать крупными подразделениями и взаимодействие друг с другом до уровня Кластера.

До тех пор, пока эти вражеские активы не будут уничтожены или, как минимум, скованы, высаживающиеся войска будут находится в большой опасности.

После получения орбитального превосходства многие командиры используют свои оставшиеся аэрокосмические активы с целью уничтожения наземных радарных станций, коммуникационных центров и даже районов сосредоточения вражеских войск вблизи зон высадки атакующего войска. Однако эти проверенные приёмы чреваты тем, что подвергают атакующие воздушные вспомогательные элементы большому риску. С целью решения этой проблемы некоторые захватчики развёртывают в начале этой фазы тайные войска, отодвигая время окончательной высадки до того момента, пока не будет собрано побольше надёжной разведывательной информации об обстановке на поверхности планеты, прежде чем высылать аэрокосмические элементы, лишённые поддержки.

День высадки (D-day)

Как только атакующий подавляет главное сопротивление, гарантировав себе безопасную высадку и отправление (на случай провала миссии), заключительное вторжение на целевой мир начинается всерьёз. Штурмовые войска могут высадиться на поверхность планеты путём обычной высадки в обозначенной спокойной (или «безопасной») зоне высадки (LZ) или путём боевого сброса в неспокойной (или «горячей») зоне сброса (DZ). Первая тактика позволяет командующим кампанией свести к минимуму риск во время высадки, но это также даёт врагу гораздо больше времени на подготовку линий обороны и вызова помощи. Последний же вариант позволяет командирам быстро ударить по ключевым объектам, хотя и со значительным риском для оборудования и личного состава.

Идеальная зона высадки для атакующего войска – это любой космопорт, достаточно крупный для того, чтобы он вместил шаттлы и вспомогательные суда, имел заправочные терминалы, а также ровный и надёжный подъездной путь для разгрузки. Не имея этого под рукой, роль такого космопорта может сыграть любая чистая, относительно ровная местность, хотя капитаны шаттлов, приземляющихся в открытом поле, сильно рискуют получить крен, поскольку их аппараты, весящие многие тысячи тонн, могут сесть на мягкую землю, что в будущем может сильно осложнить их отлёт.

Командиры, приземлившиеся вдали от каких-нибудь важных военных объектов, получают некоторую передышку, поскольку знают, что в таких изолированных областях маловероятна встреча с противником. Выбор такой зоны высадки позволяет им развернуть войска прежде, чем враг сможет дать отпор. Такое появление также вызовет меньший огонь, чем в случае выброски войск рядом с транспортами противника – ведь в таком случае в атмосфере войска становятся крайне уязвимы к вражескому огню.

Несмотря на эти опасности, боевой сброс позволяет командующим кампании быстро разобраться с главными объектами, лишив противника шансов оказать эффективный отпор. При обычном боевом сбросе атакующее войско находится на борту шаттла, близко подлетающего к нужному объекту, затем шаттл с использованием тяговых импульсаторов или встроенных прыжковых двигателей замедляет свой спуск, а потом приземляется подобно военному парашютисту. Эта операция подвергает приземляющий шаттл и находящиеся на его борту войска риску попадания из оборонительного оружия класса «земля-воздух» и любых аэрокосмических элементов, защищающих данный район.

С другой стороны, орбитальный боевой сброс позволяет держать шаттлы вне зоны поражения противником, пока они находятся выше атмосферы. Сбрасываемые войска, помещённые для безопасного приземления в аблативные коконы, остаются уязвимыми к вражескому ответному огню и аэрокосмическим атакам.

При массированном боевом сбросе – другом варианте принципа боевого сброса – атакующие войска сбрасываются прямо над объектом, а не вблизи него. Этот метод помещает высаживающиеся войска в самое сердце обороны данного объекта, но зато может сократить на несколько жизненно важных минут время сближения с противником и ставит атакующее войско прямо в центр порядков защищающегося.

Наземная война

Как только атакующее войско окажется на земле, на следующий день или около того – в зависимости от обстоятельств – наступает самая критичная фаза кампании. Там, где садятся шаттлы, нападения осуществляйте очень осмотрительно, обезопасьте всю зону высадки и установите хотя бы самую примитивную цепочку материально-техническое снабжения, чтобы поддержать атакующие войска.

С другой стороны, более агрессивные боевые сбросы, вероятнее всего, смогут в нескольких ключевых местах опрокинуть вражеские оборонительные порядки и приведут к дополнительному преимуществу, посеяв среди обороняющихся панику. Это, конечно же, облегчит приземление шаттлов вторгающихся в выбранной зоне. Поскольку оба метода подвергают атакующего некоторому риску, в прошлом многие планетарные штурмовые войска разбивались на боевые группы, чтобы выполнить и боевые сбросы, и приземления в выбранной зоне высадки, что позволяло им обеспечить относительно безопасную базу операций, одновременно с этим разобравшись с ключевыми элементами местной обороны.

Как только – независимо от использованных методов – будет установлен полевой командный центр, вторжение становится делом быстрого перемещения и уничтожения (или захвата) главных оборонительных войск противника, его командных и управляющих центров и других объектов, имеющих военное значение. Вдобавок, для определения важных политических или промышленных объектов развёртываются разведывательные войска, обычно состоящие из лёгких Мехов, АКИ, тайных войск или других разведывательных элементов, поэтому последующие атаки быстро достигают этих центров и других военных объектов, неучтённых до этого.

Для защищающихся противодействие планетарному штурму – по сути, дело как можно более долгого сохранения взаимодействия войск и отправление призыва о помощи. Обороняющееся войско, продержавшееся не менее 6 недель, имеет неплохие шансы получить подкрепления с соседнего мира. По этой причине многие защитник, растерявшиеся во время первоначального нападения, могут разбиться на войска помельче и обратиться к партизанской тактике для постоянного беспокойства и ослабления вторгшегося войска. до тех пор, пока такие ячейки сопротивления не будут подавлены, вторгшийся командир рискует не только ещё больше ослабить своё войско, но и также вызвать поддержку партизан у населения, что может привести к усилению сопротивления – путём внезапных ударов, саботажа и даже террористических кампаний.

ВЕЛИКАЯ СТРАТЕГИЯ

Великая стратегия – управление войной на уровне выше обычного стратегического масштаба – начинается на планетарном уровне, но простирается далеко за пределы отдельной звёздной системы. Чтобы начать даже самую маленькую межзвёздную кампанию, требуется громадная сеть материально-технического снабжения и куча ресурсов, а также достаточное количество войск и материалов, чтобы превзойти защитников одной или более планет.

Транспорт и материально-техническое снабжение

Среди наиболее важных элементов межзвёздной кампании – или даже кампании планетарного уровня – находятся обеспечение адекватной транспортировки и постоянное снабжение войск припасами. Цепочка материально-технического снабжения – это жизненно-важная линия для современной армии, которой для сохранения оперативной и боевой ценности нужны продовольствие, вода, медицинское обслуживание и боеприпасы. Для межзвёздных империй приоритетом становится также и дополнительное усложнение развязываемой войны без серьёзного нарушения гражданских грузопассажирских потоков и торговли, поскольку для сбора войск вблизи миров возможных боевых действий необходимы «прыгуны» и шаттлы, которые и перебросят их в эти области. Наращивание этих активов может занять недели или даже месяцы, и без должной безопасности и секретности даст врагу возможность подорвать мощь нападения – путём нанесения опережающих ударов по складам и району возможных боевых действий.

На уровне наземной стратегии подготовка ко вторжению становится упражнением в политике, а также в области военной администрации, и может включать в себя немалый уровень дипломатии. Нужно извещать местных дружественных лидеров о перемещении войск через их регионы, дабы не взбудоражить людей, которые будут всё видеть по новостным тривидам. Сами войска должны находиться в тени независимо от деталей, чтобы опережать разведку противника, даже снабжение – от продовольствия до запасной брони и оружия – должно производиться от местных и удалённых складов посредством сети гражданских и военных «прыгунов» и шаттлов, которые должны быть готовы обслужить нужды войск. Если всё это будет под рукой, лидеры государства, озабоченного войной, могут предпринять последние усилия по мирному разрешению кризиса – или же дипломаты вторгшихся могут просто захотеть, чтобы враг думал, будто они работают в этом направлении.

Клан Волка (в Изгнании): Некогда бесспорные лидеры в клановском Великом Совете, изгнанные Волки сейчас находятся в двусмысленном положении, поскольку ведут себя со своими собратьями-Кланами по меньшей мере по-клановски, в то же время считая, что они – единственные, кто ближе всего к идеалам, данным основателями Кланов – Александром и Николасом Керенскими. Хотя по численности они являются слабейшим из Кланов, эти Волки – среди лучших и наиболее опытных клановских воинов. Они восполнили свои потери в пространстве Кланов – особенно производственные мощности – присоединившись к «Гончим Келла» и их сети поставок, создав смешанно-технические подразделения. Использование ими тактики Внутренней Сферы делает их на поле боя, возможно, самым опасным и непредсказуемым Кланом.

ВТОРГАВШИЕСЯ КРЕСТОНОСЦЫ

Некогда доминировавшая среди Кланов фракция, вторгавшиеся Крестоносцы были сильно ослаблены уничтожением Клана Дымчатого Ягуара и дезертирством бывших Крестоносцев в лагерь Хранителей. Они остаются самыми агрессивными из Кланов, чей решительный настрой и военная сила принесли им ведущие роли в операции «Возрождение», после которой они должны были воспользоваться ситуацией и стать некоей псевдонацией. Хотя постоянные сражения дорого обошлись им в человеческих ресурсах, опасно ослабив их владения на домашних мирах, любой из них имеет больше ресурсов, чем все домашние Кланы, взятые вместе, и может легко восстановить любые материальные потери. Их величайшей проблемой по-прежнему являются людские ресурсы, и каждый из них пошёл на уникальные меры, чтобы сохранить и продолжить свои воинские традиции. Хотя некогда они были Кланами-традиционалистами, контакт с Внутренней Сферой «разъел» вторгавшиеся Кланы. Хотя они в основном придерживаются идеалов Керенских, они значительно более прагматичны, нежели их собраться в пространстве Кланов.

Клан Нефритового Сокола: Со времени падения Дымчатых Ягуаров, превосходившего до того момента все Кланы-Крестоносцы, Соколы, проведя годы во Внутренней Сфере, ослабили свой неуступчивый традиционализм, некогда сковывавший их действия. Их конфликт с Кланом Волка, имевший катастрофические последствия, 2 войны с Альянсом Лиры и жестокая вражда со Стальными Гадюками продемонстрировали решительность и военную силу Соколов, хотя эти конфликты и дорого (в людских и материальных ресурсах) обошлись им, вынудив их ускорить выпуск кадетов. Хотя кадеты обычно не дотягивают до уровня более опытных солдат, эта подвижка в конце концов оправдала себя. К тому времени, когда кадеты находились в том же возрасте, что и новые солдаты других Кланов, молодые воины-Соколы уже по 5 и более лет участвовали в активных боевых действиях, имея в расцвете лет такой необходимый опыт.

Клан Волка: Оказавшись после Войны Отказа против Клана Нефритового Сокола колоссально недоукомплектованным, Волки переняли методику, полностью отличающуюся от той, которая использовалась ими прежде. Распылённый гораздо больше любого Клана, особенно если учитывать миры, защищаемые ими во Внутренней Сфере, Волки стали крайне быстро реагировать на всё происходящее, решая возникающие проблемы сразу же и безжалостно. Их оказавшаяся по-настоящему спасительной грациозность привела к появлению громадных излишков во владениях во Внутренней Сфере, а это дало им возможность вернуть власть в Великом Совете. Как неуступчивые Крестоносцы, они стремятся к традиционным клановским правилам ведения боя, хотя они постоянно приостанавливают их действие, если встречаются с наиболее ненавистными своими врагами.

ДОМАШНИЕ ХРАНИТЕЛИ

Хотя они и проповедуют идею скорее защиты Внутренней Сферы от внешней угрозы, чем подчинения её народа, и (за исключением Клана Стальной Гадюки) не смогли принять участие в операции «Возрождение», будет глупо недооценивать военную силу домашних Кланов-Хранителей. Каждый Клан имеет уникальные сильные стороны, что позволяет им процветать, хотя их общая специализация в некоторых случаях и ограничивает возможности этих Кланов расширять свои позиции.

Клан Облачной Кобры: Издавна считающийся Кланом, делающим сильный упор на аэрокосмические активы, военная мощь Облачных Кобр сильно зависит от силы и мастерства их истребителей и военно-космических сил, более, чем в любом другом Клане (в том числе и Снежных Воронов, хотя этот Клан и располагает в большом количестве этими подразделениями). Наземные войска Облачных Кобр крайне мобильны, Мехи и другие наземные подразделения сразу же после боевого сброса часто производят молниеносные удары, обеспечивая зону высадки для своих шаттлов, а затем погружаются обратно в них и проводят другое такое же нападение в другом районе.

Клан Койота: В бою Койоты остаются убеждёнными традиционалистами. Они располагают крайне тяжёлым по своему весовому составу войском ОмниМехов, при поддержке достаточной – по их мнению – поддержкой бронепехотой. Недавние попытки разнообразить Тумен Койотов (путём введения новых традиционных БэтлМехов) наткнулось на серьёзное сопротивление со стороны воинов-Койотов, по-прежнему стремящихся воздерживаться от использования боевых бронемашин в любой ситуации, кроме обороны. *Зеллбриген* – ключевая концепция воинов-Койотов, по-прежнему ценящих понятия о личной чести и благородстве, заложенных ещё Николасом Керенским.

Клан Гигантского Скорпиона: Упор этого Клана на предоставлении отдельным МехВоинам относительной свободы для поиска их видений и путей привело к децентрализации в логистике и бою. Воины часто вынуждены самостоятельно обслуживать своё оборудование, при возможности создавая и пополняя свои собственные припасы.

Как только началось вторжение, командующие кампании должны предусмотреть 2 волны транспортов. Первая – это волна самого вторжения, состоящая из основных боевых элементов, которые должны сначала зачистить целевую систему от всех вражеских сил – не только в космосе – прежде, чем начнётся волна поддержки и материально-технического снабжения в виде припасов и дополнительных активов. На самом деле эти 2 волны могут прибыть в прыжковую точку вместе, но даже если это и так, появляться на целевой планете они должны раздельно. Это гарантирует расчищенный путь для грузовых кораблей, поскольку они должны доставлять свои припасы до полевых командных центров и складов, устроенных вторгшимся войском, в условиях как можно большей безопасности. Достигнув земли, большинство транспортов логистики немедленно направляется к поджидающим их «прыгунам»; они могут неоднократно совершать свои путешествия туда и обратно, перевозя дополнительные припасы или эвакуируя раненых и трофеи.

Пока в кампании действует материально-техническое обеспечение, командующий войском должен также выделить значительные активы для обороны, чтобы не позволить любому вражескому войску захватить или уничтожить важные припасы и, таким образом, сильно подорвать боевую эффективность вторгшихся подразделений. Вместе с регулярными охранными войсками эта оборона всегда должна включать в себя спецвойска, способные обезвредить вражеских разведчиков и им подобных тайных оперативников. Хотя цепочка материально-технического снабжения непосредственно не ведёт боёв, её выживаемость может сильно повлиять на выживаемость самого войска вторжения, и не только на отдельно взятой планете, но и на каждом мире, затронутом межзвёздной кампанией.

Коммуникации

Как только войска рассыплются по планете – или даже по нескольким планетам в данной межзвёздной кампании, – также возникает и очень щекотливый вопрос обеспечения связью всех уровней командования. На уровне великой стратегии надёжная связь критична не только для передачи разведданных и отдачи приказов, но и для отслеживания координат кампании и взаимодействия командной цепочки.

В идеальном случае любое войско во время военной операции – будь то тактика, стратегия или великая стратегия – должно при своём продвижении наладить множество безопасных линий связи и должно активно разрушать сети вражеских коммуникаций. Однако некоторые стратеги предпочитают оставлять некоторые вражеские каналы открытыми, для возможных последующих переговоров о прекращении конфликта, а также для нужд разведчиков и сохранения обратной связи. Способность прослушивать вражескую связь – одно из лучших разведывательных преимуществ, которые только может получить вторгшееся войско, позволяя командирам определить дальнейшие планы противника, что, в свою очередь, поможет им определить результаты любых действий, предпринятых против них.

Надёжная и безопасная связь играет жизненно важную роль в поддержании командной цепочки. Эта сеть всегда позволяет командующим кампании отдавать приказы своим подчинённым, поручать задачи, передавать директивы и координировать действия нескольких отдельных подразделений, работающих ради одной и той же цели. Однако если вражеские войска получат доступ к командным каналам, эта же самая сеть может выдать противнику планы атакующих, или же может быть обращена против командования кампанией с целью нарушения взаимодействия войск и введения различных подразделений в заблуждение. Поэтому очень важно, чтобы связь – будь то планетарная, межпланетная или межзвёздная – была защищена от вражеского вмешательства или перехватов. Для этого все приказы должны отдаваться только по выборным каналам и только в тех кодах, которые используются данной командной связью. Такие меры помогут замаскировать приказы и сильно осложнить работу вражеской разведке.

К сожалению (или к счастью – всё зависит от ситуации), как только кампания становится всё шире, способность командования учитывать все аспекты, включая материально-технические и боевые нужды, практически утрачивается. Разрыв связи (до недавнего времени и наложение КомСтаром интердиктов в прошлом) мог случиться в любое время, что вынуждало командиров действовать независимо. Опасаясь таких моментов, многие полевые командиры могут ограничиться выполнением общих порученных им задач, поэтому в случае разрыва связи или подозрений относительно раскрытия врагом коммуникационной сети эти командиры могут взять инициативу в свои руки и осуществлять свои операции так, как считают нужным.

Разрешать командирам проявлять свою собственную инициативу, превышающую директивы кампании, – опасная, но необходимая часть великой стратегии. С одной стороны, это даёт в руки подготовленным офицерам такую власть, в результате чего может появиться инновационная тактика и может быть достигнута конечная победа. С другой стороны, крайне закоснелые полевые командиры могут просто решить подождать новых приказов, парализованные нерешительностью – или, что ещё хуже, могут начать действовать необдуманно, опрометчиво, став причиной или допустив далеко идущие последствия, которые вряд ли ожидали от его подразделений.

В итоге целостность налаженной межзвёздной кампании кроется в безопасности и стабильности её материально-технической, транспортной, командной и коммуникационной сетях. Если все эти элементы отсутствуют, вся кампания находится в большой опасности. Всегда помните, что когда вы встретитесь с врагом на поле боя или в межзвёздном пространстве, он может оказаться таким же сообразительным – если не сообразительнее вас,

ИСКУССТВО ВОЙНЫ

АНАЛИЗ СКРЫТЫХ АСПЕКТОВ ВОЙНЫ – СОСТАВЛЕН КАПИТАНОМ ДЭВИДОМ МАКДОНАЛЬДОМ, ФОРТ УИНСТОН, ДИЕРОН, 12 ОКТЯБРЯ 3067 ГОДА

Победы всегда приходят на поле боя, но в реальности исход боя зависит от дел, решённых задолго до того, как прозвучит первый выстрел. Готовность войск встретиться с противником зависит от взаимосвязанных факторов. Нехватка продовольствия и боеприпасов, плохо отремонтированное оборудование, боевая обстановка – всё это может привести талантливого полководца к невероятному поражению. Поэтому мудрый командир не должен отбрасывать скучные моменты материально-технического снабжения.

Даже хорошо обеспеченные войска могут оказаться в невыгодном положении, рассеявшись по всей поверхности планеты (или даже нескольких планет). Враг с целью получения доступа или уничтожения жизненно важных коммуникаций может пойти на экстраординарные шаги. Как только начнётся сражение, безопасная и надёжная связь становится всё более важной.

Армию от вооружённых бандитов отделают правила и положения (и их исполнение). Когда приказ нарушен, последствия могут быть ужасны; гражданская поддержка может за ночь испариться, а на захваченных мирах, до этого спокойных, население может восстать. Любой промах является удачной возможностью для противника, который может быстро ею воспользоваться. Самонадеянность войск, что у них не кончатся боеприпасы, а жизненно важное оборудование не выйдет из строя, что враг не подберётся к связи, а войска не превратятся в сборище головорезов – всё это славно тогда, когда у противника ничего не осталось.

Это и есть искусство войны в 31-м веке: вывести армию на поле боя, сохранить её и сделать всё возможное, чтобы солдаты были и физически, и психологически готовы встретиться с противником.

МАТЕРИАЛЬНО-ТЕХНИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ

Словарь определяет логистику как «военную науку, касающуюся транспортировки, расквартировки и обеспечения войск». Упущение в одном из трёх основополагающих принципов могут повлиять на боеготовность подразделения так же легко, как и на действия противника.

ТРАНСПОРТ

Не касаясь вопроса о том, насколько опытно или сильно войско, ценность войска практически нулевая, если оно находится не там, где надо. Поэтому транспортные активы – межзвёздные, межпланетные и наземные – имеют в войне жизненно-важное значение.

Межзвёздный транспорт

Вездесущие «прыгуны» (и редкие боевые корабли) остаются у человечества единственным транспортным средством, путешествующим со скоростью больше световой. Раздражает и не позволяет постоянно путешествовать со скоростью света двойное ограничение на это путешествие – время подзарядки и необходимость использовать прыжковые точки.

К сожалению, эта независимость также ослабляет координированную тактику и фокусирует их войска практически исключительно на личных боях.

Клан Снежного Ворона: Несомненно, наиболее специализированный из Кланов, этот Клан отдаёт предпочтение аэрокосмическим и военно-космическим войскам больше, чем каким-либо другим родам войск. Это ограничивает его способность захватывать и удерживать территорию, но позволяет ему отразить практически любой, кроме самого решительного, вызов их владениям. Последние 10 лет несколько смягчили этот Клан – он укрепил свои наземные войска путём добавления в Тумен ПротоМехов, тип подразделения, весьма подходящий для аэрокосмических пилотов благодаря своей удачной сущности и перевесу. Их стратегическое партнёрство с Окраинным Альянсом нацелено на дальнейшее увеличение ресурсов Клана, что ставит их выше большинства домашних Кланов.

Клан Стальной Гадюки: Бывший Клан Вторжения, Гадюки дважды опозорились – когда не сумели провести в жизнь свою оккупационную политику и когда потерпели военное поражение от Нефритовых Соколов. Для укрепления Тумена Клана, являющегося среди домашних Кланов наиболее закалённым в боях и богатым ресурсами, было предпринято несколько инициатив, но удачного их завершения пока не предвидится. Пехота, как в бронекостюмах, так и обычная, остаются ядром мощи Гадюк, но это ограничивает их наступательную способность больше, чем усиливает наступательную.

ДОМАШНИЕ КРЕСТОНОСЦЫ

Агрессивные традиционалисты, домашние Крестоносцы – это клановская фракция, стремящаяся придерживаться традиционных форм клановского боя. Они убеждены в превосходстве пути Кланов, но пока не испытывали свой фанатизм в столкновениях с Внутренней Сферой. Несмотря на очевидное свидетельство Великого Отказа, некоторые уверены в том, что сказки о доблести Внутренней Сферы служат лишь для оправдания ответных действий и побед сфероидов, и что сказки об обмане и дезертирстве – всего лишь оправдание для некомпетентности и лени. Поэтому они дерзко и самоуверенно смотрят на возможные столкновения с противниками с Периферии или из Внутренней Сферы (за исключением Адских Лошадей, имеющий некоторый опыт общения с Внутренней Сферой).

Клан Духа Крови: Что определяет Духов Крови, так это их инстинктивная потребность отомстить за несправедливость – настоящую или выдуманную – по отношению к ним, что практически исключает любые другие попытки взаимодействия с ними, как показало их вмешательство в Поглощение Клана Баррока и последовавшая кровавая вражда со Звёздными Ужами. Нуждаясь для выживания в ресурсах, они опираются на безмолвную поддержку союзников. Как результат, их Галактики располагают значительным числом машин, номинально числящихся во 2-м эшелоне, но они являются одним из первых Кланов, полностью перенявших технологию ПротоМехов.

Яростные и безжалостные бойцы, они часто отбрасывают правила традиционного честного боя с теми, кого они считают своими настоящими врагами. Однако, независимо от их предпочтений, они – благодаря своей подготовке и жажде мщения – могут поспорить за звание лучших воинов в пространстве Кланов.

Клан Огненного Мандрила: Назвать этот Клан микрокосмом межклановского развития – значит, ничего не сказать. Мандрилы – более, чем любой другой Клан – и их киндраа то сражаются друг с другом за власть и престиж, то отдыхают от этого. Это не позволяет занять им в Кланах хоть какую-нибудь лидирующую позицию, хотя их воины в среднем более опытны, чем в других Кланах. Их неспособность работать друг с другом означает, что большинство совместных предприятий просто невозможно. А их строгая приверженность *зеллбригену* означает, что практически неспособны приспособиться к быстро меняющейся обстановке на поле боя.

Клан Адских Лошадей: Предпочтение Лошадьми традиционных родов войск привело к появлению неожиданно крупной и сложной материально-технической сети, управляемой некоторыми представителями гражданских каст. По этой причине атакующее войско Адских Лошадей часто очень крупное (по клановским стандартам), даже если в самом бою сражается всего лишь несколько боевых частей. Ставя воина выше машины, Лошади стремятся бросать в бой невероятное количество пехоты и традиционной бронетехники, при этом Мехи используются как поддержка. Такой настрой также способствует снижению роли обычных клановских правил ведения боя.

Клан Ледяного Хеллиона: Этот Клан часто мыслит как аэрокосмический Клан, хотя это и неправильно. Правда состоит лишь в том, что многие значительные должности в Тумене Хеллионов занимают именно аэрокосмические пилоты. Однако состав армии этого Клана более чем ровный. Для Хеллиона скорость – это ключевая концепция, вокруг которой и выстроено большинство их Кластеров. В последние годы – в основном благодаря их относительной слабости по сравнению с другими Кланами – Ледяные Хеллионы пополнили свои ряды множеством боевых Кластеров, состоящих из машин, что увеличило их военную мощь и гибкость.

Клан Звёздного Ужа: Ныне самый мощный из домашних Кланов, Клан Звёздного Ужа также является и наиболее прагматичным, когда дело касается военной доктрины. В Галактиках Ужей БэтлМехи занимают почётное положение, при значительной поддержке боевыми бронемашинами, сгруппированными вместе в как можно большее число Нов. Истребители развёртываются как у Внутренней Сферы – для сохранения воздушного превосходства и обеспечения близкой воздушной поддержки. Бронемашины на поле боя часто выполняют вспомогательную роль, особенно много артиллерии, хотя командиры Ужей часто развёртывают в качестве фланговых и беспокоящих подразделений быстрые кавалерийские части.

Станции подзарядки в обычных прыжковых точках или дорогие литиево-термоядерные батареи могут ускорить движение «прыгуна», но кроме нескольких диких теорий, непреодолимым препятствием остаётся ограничение в 30 световых лет за один прыжок.

Межпланетный транспорт

Ранние межпланетные корабли были малоэффективны; маневрируя от прыжковой точки до орбиты планеты и обратно, эти суда с их массивными К-Ф-двигателями потребляли громадное количество топлива. Разработка комбинации «прыгун»/шаттл вывела межзвёздное путешествие на качественно новый уровень, сильно сократив время оборотное время между прыжками и увеличив грузоподъёмность. Коммерция и колонизация процветали, и это породило конфликт. Ранние военные шаттлы были чуть лучше переоборудованных грузовых судов, но внедрение специализированных моделей вроде шаттла *Стервятник/Vulture* сделало возможным уже межзвёздную войну. Военные транспортные шаттлы могли доставлять свой смертоносный груз практически в любую точку на поверхности планеты.

Наземный транспорт

Быстрейший способ перебросить личный состав и груз на большие расстояния – это воспользоваться шаттлами. Когда же суборбитальных «прыгунов» в наличии не имеется, воюющие стороны должны использовать местные транспортные сети (авто- и железные дороги, поезда на магнитной подвеске, морские корабли и даже вьючных животных). Обеспечение безопасности линий снабжения, особенно на вражеской территории, может значительно подорвать мощь войска.

Термоядерные двигатели БэтлМехов дают им такую выносливость, которая ограничивается только выносливостью МехВоинов. Так же и в случае эффективного диапазона действия наземных машин с термоядерным двигателем – он определяется скорее доступностью запчастей (и обученных механиков), чем доступностью топлива. Аэрокосмический аппарат (который использует продукты сгорания или углеводородное топливо) и машины, использующие двигатели внутреннего сгорания (I.C.E.), в плане постоянного снабжения топливом представляют проблему, растягивая линии снабжения вплоть до их разрыва. Пехота всегда может перемещаться пешком, пересекая местность, которую не сможет преодолеть никакое другое транспортное средство, но их диапазон действия и выносливость ограничиваются тем, что что они несут в своих ранцах.

РАСКВАРТИРОВКА

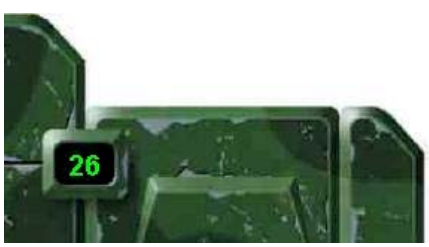
Войска, оборудование и припасы нужно защищать от местного окружения, даже если имеется лишь один брезент от дождя, – военные кампании никогда не проходят при превосходной погоде. Для личного состава расквартировка часто предоставляет шанс почистить одежду, возможно, принять душ, и поесть что-нибудь получше, чем полевой паёк. В такое время и оборудование может получить нужное обслуживание и «обновки», а также запасы.

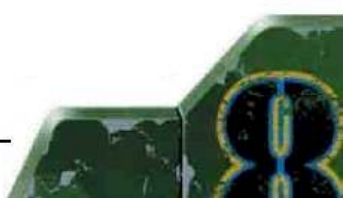
Плащ-палатки

Запросто переносимые пехотой или укладываемые на машине, лёгкие и компактные плащ-палатки или тенты обеспечивают вполне достаточное укрытие на поле боя. Собрать или разобрать их можно всего за несколько минут, также они предназначены для использования в умеренных враждебных условиях. Комфорт минимальный, чуть больше нужного уровня для того, чтобы пехотинец остался в тепле и сухости. Добавление базовой системы жизнеобеспечения сделает эту палатку обитаемой и в более экстремальных условиях, что даст личному составу шанс на время укрыть своё оборудование для выживания. От атаки небольшую защиту предоставляет использование лёгкого пластика или водоупорных тканей.

Сборные строения

Предназначенные для транспортировки в грузовых машинах или на Мехах, сборные строения можно собрать в несколько дней или даже часов. Хотя они и далеки от роскошных, они более комфортабельны, чем тент или плащ-палатка. В большинство моделей встроены климатические установки и канализация. Правда, требуется внешний источник питания (вроде подпитки от реактора близкого БэтлМеха), но к таким строениям можно подвести местный водопровод, электропитание, канализацию и коммуникации. Большинство сборных строений – многоцелевые, но некоторые предназначены для функционирования в качестве МАХГ, бараков обеззараживания или командных пунктов, с панелями соответствующих подключений для электроники и других приспособлений или встроенных систем фильтрации.





Также существуют и версии для враждебной окружающей среды: герметичные конструкции для экзотических атмосфер или тяжёлые изолированные внешние оболочки для арктических условий. Для клановских конструкций характерна бережливость, и сами эти конструкции на клановских территориях часто становятся постоянными местами обитания. Сборные строения предоставляют некоторую защиту от мелкокалиберного оружия, а военная инженерная команда может при необходимости собрать и лучше защищённое строение.

Постоянные установки

Требуя значительного времени и материалов и поэтому редко собираемые на время кратких военных кампаний, эти конструкции, тем не менее, являются жизненно-важной частью постоянных комплексов или затянувшихся кампаний. Такие установки предоставляют защищающемуся войску все домашние удобства. Также имеется доступ к местному водоснабжению, энергии и коммуникациям, но безопасность требует, чтобы конструкции были по возможности самодостаточными. С такими конструкциями поставляются и независимые источники питания.

Размер этих конструкций может меняться в широких пределах: от двухместной наблюдательной башни до форта Звёздной Лиги – Тайника Брайана, – размером с город. Более крупные конструкции могут с комфортом вмещать тысячи солдат, предоставляя места для проживания и места для улучшенного медицинского обслуживания, подготовки и отдыха. В ещё более крупных комплексах имеются продовольствие для семей проживающих, магазины и даже посадочные площадки для шаттлов.

Кланы выказывает нежелание использовать постоянные установки (на самом деле они активно ищут те, которые уцелели после Звёздной Лиги), но клановская система боевых Испытаний практически не оставляет в их культуре места для оборонительных сооружений. Тайники Брайана и другие укрепления в клановском пространстве датируются временем ещё до Гражданской войны Исхода.

Постоянные установки используют усиленные конструкции и могут включать стены по периметру, оружейные турели и постоянный гарнизон.

ПРИПАСЫ

Снабжение припасами подразделения – даже одной роты БэтлМехов – может оказаться колоссальной работой. Приоритеты могут иметь продовольствие и вода, но без боеприпасов, запчастей, медицинского обеспечения, одежды и множества других вещей боевая эффективность подразделение вскоре испарится.

Технология БэтлМехов, предложенная Терранской Гегемонией, стала ключом в сохранении доминирующего положения в военной и политических областях Внутренней Сферы. БэтлМехи были не только гибким и устрашающими боевыми машинами – они давали огромную мощь в руки одного человека; Гегемония создала боевое войско, которому нужно было гораздо меньше припасов, чем обычному формированию бронемашин или пехоты.

Продовольствие

Древний терранский лидер некогда заметил, что армия марширует (в фигуральном смысле) согласно своему желудку. В зависимости от температуры и притяжения, средний солдат сжигает 2.000-7.000 калорий в день. Восполнение этих калорий – задача, с которой армии борются вот уже тысячелетия. Иррегулярные войска могут перебиваться фуражированием, но даже небольшое регулярное войско быстро опустошит близлежащие районы. Постоянные установки, шаттлы или даже простые военные походные кухни могут удовлетворить нужны солдат, но свежие продукты быстро портятся и их тяжело транспортировать на поле боя в достаточных количествах.

Личный состав может некоторое время существовать за счёт комбинации пищевых пилюль, подкожных питательных инъекций и витаминов, несколько высвободив свою боевую укладку для более насущных нужд (вроде боеприпасов). Однако такая ситуация весьма непопулярна в войсках, и хороший командир пытается избежать неминуемого подрыва морали, сопровождающего пустоту в желудках.

Войска на поле боя существуют на MRE (Meal Ready to Eat) – пайках, готовых к употреблению, более известных как пайки, отвергаемые всеми (Meal Rejecting by Everyone). Эти пайки – лёгкий и компактный пищевой пакет, варианты которого встречаются обычными полевыми рационами во всём известном пространстве. Каждый паёк может обеспечить примерно 1.500 калорий, хранить паёк в подходящих условиях можно до 20 лет, но их срок хранения может сократиться до 2-х месяцев при температуре около предельной для выживания человека.

Для приготовления пайка солдат открывает пакет и наливает внутрь него воды. Содержимое пакета можно подогреть, в некоторые модели этих пакетов встроен химический нагревательный элемент, или же содержимое пакета можно есть холодным. Каждый паёк также поставляется с дополнительным пакетом, содержащим различные предметы – вроде питательных палочек или крекеров. Для сохранения «интереса» к пакету сюда включены и специи, джем и другие предметы (вроде жевательной резинки). Все предлагаемые продукты рекомендуются для ежедневного приёма нужного объёма витаминов и минералов.

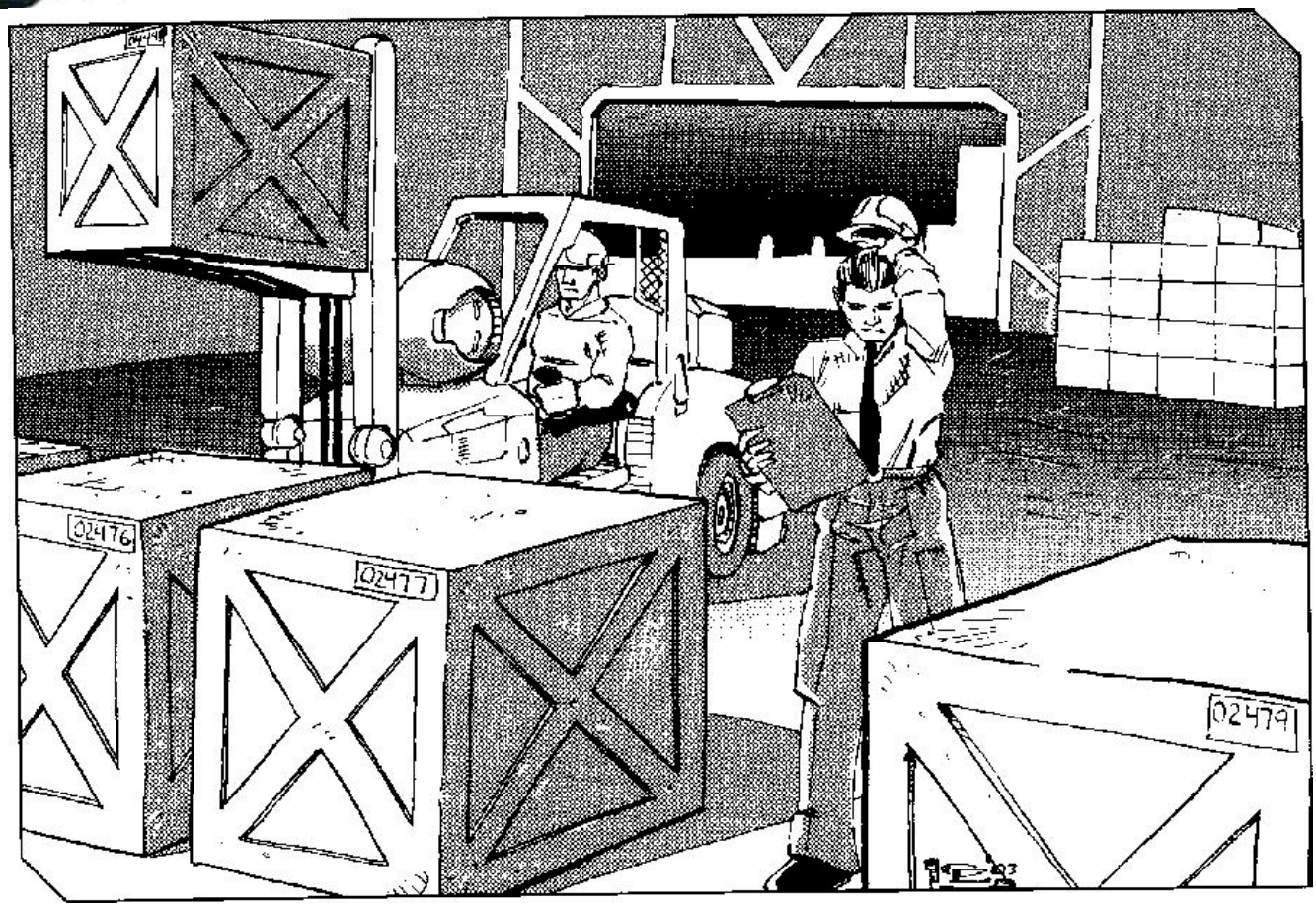
Клановские пайки легче и компактнее, чем их сфероидный аналог, но даже клановская технология не смогла улучшить их вкус.

Вода

Сильнейшей головной болью для любого войска является обеспечение адекватного снабжения чистой водой. Среднему человеку требуется каждый день 4-7 литров питьевой воды. Обезвоживание зависит от окружающей среды и активности. Для личной гигиены требуется минимум 7 литров в день (хотя некоторые лиранские генералы описывали случали использования до 75 литров). Если войска живут не на полевых или боевых рационах, приготовление пищи требует как минимум ещё 20 литров. Наконец, для любой канализации, лучшей, чем простая лопата, каждому человеку нужно ещё 20-75 литров воды.

Даже имея под рукой лучшую восстановительную технологию, переработка воды никогда не превышает уровня эффективности в одну сотую процента. Доступ к местным источникам жизненно важен для сохранения подразделения в как боевого войска, а во время Наследных войн вода часто становилась объектом военных кампаний.

Если местные водные источники химически или биологически отравлены, к списку вещей, которые всегда должны быть под рукой, добавляется и очистительное оборудование. Человек может использовать персональные фильтры и очистительные таблетки, но постоянной или полупостоянной базе требуется крупный и надёжный источник. Во время эпохи первой Звёздной Лиги колонизацию многих миров сделала возможной недорогая очистительная техника Ямерсона-Уликова. С приходом Наследных войн причиной массовой гибели, возможно, стала утрата именно этой технологии.



Только после получения Ново-Авалонским институтом наук доступа к модулю памяти с Хельма человечество сумело воскресить этот процесс. Кланы никогда не теряли эту технологию, оказавшейся жизненно важной для их экспансионистских усилий при объединении миров Созвездии Керенского.

Водные запасы могут оказаться слабым местом у врага – и этим можно воспользоваться. Во время 4-й Наследной войны 5-й полк «Меча Света» отравил основной водный источник для города Новый Ланарк на Нортвинде. Яд – птомаин (трупный яд) – убил 5000 гражданских и наполовину выкосил 5-й Денебский Лёгкий кавалерийский.

Жизнеобеспечение

На каждый мир вроде Нового Авалона приходится по одному миру с враждебной окружающей средой (вроде Сириуса V или Дефианса). Экстремальные давление и температуры или химическое отравление могут сделать атмосферу непригодной для дыхания. Даже кислород – при высокой концентрации – может стать ядом.

В таких условиях войскам действовать позволяют маски-фильтры, цистерны с кислородом или костюмы химзащиты, но ценой ещё большего отягощения линий снабжения. БэтлМехи и бронекостюмы имеют свои собственные системы жизнеобеспечения, но они нуждаются в обслуживании. Традиционные войска, вспомогательный персонал и находящиеся не на службе солдаты – всем им тоже требуются системы жизнеобеспечения.

Хотя Кланы и имеют технологию для хирургического изменения самих себя (т.н. геноформинг) с целью приспособления к жизни в условиях враждебной окружающей среды, они порицают его использование, предпочитая, чтобы эволюция шла своим путём. Однако ходят упорные слухи, что в клановской тёмной касте такие вмешательства весьма широко распространены.

Медицинское обеспечение

Военному подразделению необходим полный спектр медицинского обеспечения, даже когда не находится в бою. Медицинские учреждения должны обслуживаться, потреблять воду, моющие средства, антибактериальные и антивирусные агенты. Более того, предсказать точный список ежедневных нужд медицинской службы невозможно, и поэтому медицинские команды должны иметь на складах массу лекарств и других расходных материалов (большинство из которых – с ограниченным сроком годности).

Одежда

Каждому отдельному члену подразделения, как воюющему, так и не воюющему, может потребоваться озадачивающе широкий спектр одежд. Арктическая, для джунглей и пустынная одежда вряд ли пригодятся в другой среде. По ходу кампании солдат может побывать во всех таких средах, на отдельных мирах или на одном и том же. Из-за отсутствия подходящей одежды провалилось множество кампаний.

Чистя и сухая одежда – это вовсе не роскошь. Иногда такая простая вещь, как отсутствие пары сухих носков, в условиях влажной погоды может серьёзно повлиять на здоровье солдата.

Боеприпасы

Без боеприпасов гауссова винтовка компании «Дефианс Хаммерфист» является не более чем 18-тонной грудой металла. После Эпохи войн производители оружия приняли спецификации, стандартизирующие боеприпасы для оружия одинакового класса.

Кланы также используют общие стандарты, но они отличаются от стандартов Внутренней Сферы. Нам не известно, случайно ли или преднамеренно это отклонение от стандартов СОЗЛ. Боеприпасы Кланов и Внутренней Сферы можно перенять, но на это нужно время и умение. Если ильХан Николас Керенский (или один из его преемников) разработал новые стандарты для того, чтобы войска Внутренней Сферы не смогли по возвращении Кланов использовать захваченное оборудование, то эта идея противоречит сама себе. Большинство Кланов Вторжения привезли с собой удручающе мало боеприпасов, и сами не могли использовать захваченные резервы Внутренней Сферы без затрат времени и усилий. КомГвардия воспользовалась этим и на Токкайдо истощила Кланам арсеналы.

Склады боеприпасов и конвои снабжения остаются целями для командира, желающего ослабить противника. Гражданская война ФедСода также выявила необходимость усиления безопасности. 15-й Арктурский Гвардейский не знал о том, что их боеприпасы к РБД бесполезны до тех пор, пока не стало слишком поздно. Торговые экипажи шаттлов, поставлявших Гвардии Арктура припасы, втайне поддерживали «Мстителей Арчера» и позволяли своему грузу «измениться».

Традиционная и бронированная пехота может быть оснащена умопомрачительным количеством мелкого оружия, оружия поддержки и взрывчатки. Даже МехВоины имеют личное оружие. Всему этому оружию нужны боеприпасы – в противном случае такое оружие можно будет использовать лишь только как дубинки.

Запчасти

Естественный износ, может, и не приводит к трате запчастей как в случае боевого урона, но, однако ж, представляет собой постоянную утечку запасов. Подобно боеприпасам, БэтлМехи и машины в ходе своей разработки получили многие стандартизированные компоненты. Другие же компоненты требуют изменения (от модели к модели). Руку *Hatchetman*'а нельзя заменить рукой с какого-нибудь *Vindicator*'а без серьёзного изменения, хотя активаторы и системы управления могут использоваться без изменения. Но активаторы этих Мехов на более тяжёлых моделях использовать уже нельзя.

ОмниМехи, порождение клановского гения, предназначались для того, чтобы дать боевой единице беспрецедентную гибкость, если войска имеют припасы переконфигурировать их. Это доказал Клан Волка на Токкайдо, обменяв баллистическое и ракетное оружие на лазерное и ПИИ, когда стали кончаться боеприпасы. Избавившись от снабженческих проблем, сковавших другие Кланы, Волки достигли личной победы во время генерального сражения за Терру. И наоборот, Клан Дымчатого Ягуара с самого начала был обречён на поражение. Ягуары готовились возобновить нападение на Внутреннюю Сферу, когда новая Звёздная Лига начала операцию «Бульдог». К началу этого массированного наступления склады Ягуаров ломились от боеприпасов, и их ОмниМехи были сконфигурированы для быстрого нападения, а не для продолжительных сражений.

Другие вещи

Список необходимых для армии предметов практически бесконечен. Без топлива не смогут функционировать двигатели внутреннего сгорания и аэрокосмические аппараты. Даже питающиеся термоядерной энергией БэтлМехи и машины нуждаются в смене смазочных материалов (для приспособления к различным средам), и использование не того типа смазки может привести к ужасным последствиям.

Материально-техническое снабжение не заканчивается даже тогда, когда войска накормлены, напоены, одеты и укрыты от непогоды. По-прежнему нужны и другие вещи: бумага для документации, репелленты, мыло, зубная паста, туалетная бумага и многое другое, всё это надо хранить, транспортировать и раздавать.

Корпуса клановских космических аппаратов и оболочки их бронекостюмов используют чуть ли не колдовскую субстанцию ХарГель для затягивания брешей и проломов. До этого доступный только в пространстве Кланов, ХарГель появлялся во Внутренней Сфере, путешествуя по невероятно длинным линиям снабжения. Обнаружение схожего состава в системе Туаткросса решило эту проблему, хотя продолжающаяся монополия Клана Алмазной Акулы на эту субстанцию и оставляет цену на этот товар весьма высокой.

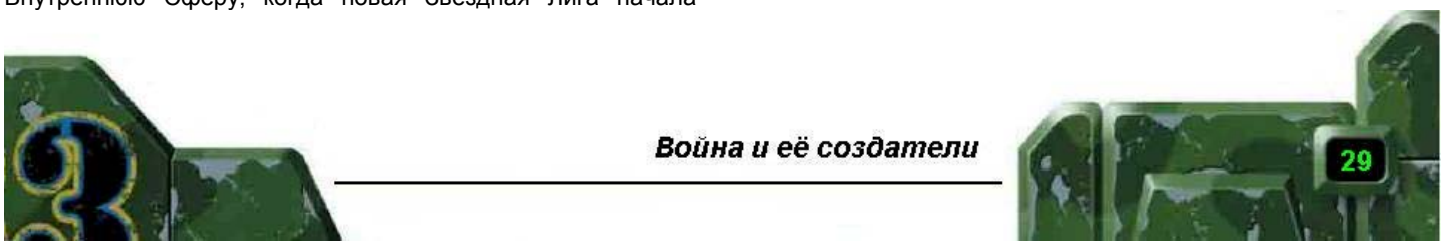
Развлечения

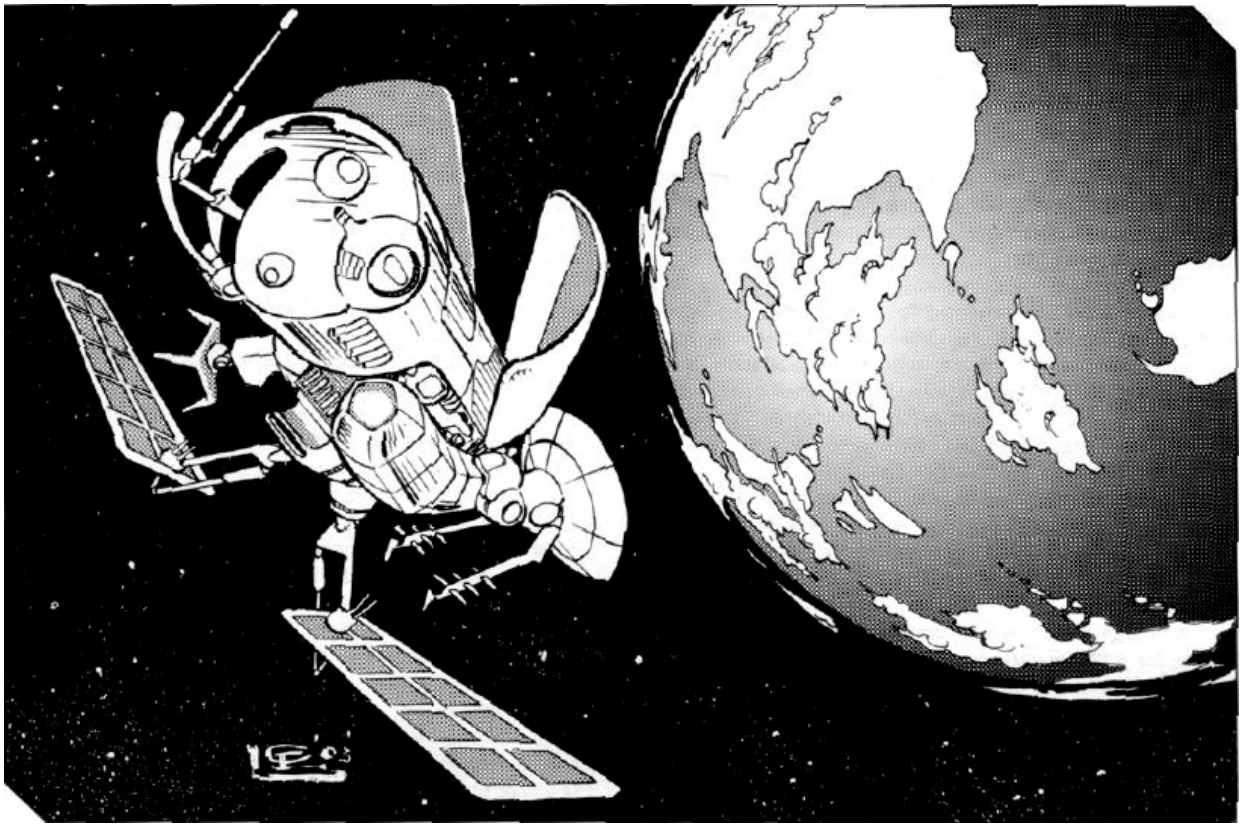
Сражение – это стресс, да и скука гарнизонной службы также может пагубно сказаться на умственном здоровье и морали. Все, что сможет отвлечь солдат от этой скуки и утомления, становится жизненно важным. Популярные во всей Внутренней Сфере бои Соляриса VII передаются по местным развлекательным сетям и распространяются на обычных носителях. Давно идущий головид-сериал «Бессмертный воин» продолжает вызывать критику и оставаться популярным. Для поддержания морали армии Домов организуют приезды групп, театров, опер и даже иногда «Канопусского цирка удовольствий». Кланы не признают необходимости таких мер, но Великие Творения, созданные Призрачными Медведями, мистицизм Нова Котов и слухи о Чаттервебе говорят о другом.

Употребление алкоголя и развлекательных наркотических лекарств в полевых условиях строго воспрещается. В остальных случаях ограничения на эти вещества могут варьироваться в широких пределах. МехВоин Внутренней Сферы огромными глотками будет пить «Тимбикуийское тёмное» (согласно рекламе, экипажи бронемашин предпочитают пиво «Фараон»), но только вольнорождённый или вернорождённый из соламы будет пить смесь под названием «Фьюженнер».

СРЕДСТВА СВЯЗИ

Ценность даже самой опытной и мощной армии ничто, если командиры не могут ею управлять. В современной войне связь стала одним из краеугольных камней. Государства Внутренней Сферы веками вели «гонку вооружений» в области средств связи, каждая сторона боролась за то, чтобы её связь была защищена от перехвата или нарушения врагом.





СВЯЗЬ НА ПОЛЕ БОЯ

Возможность командиру управлять войсками, доклад об успехе и получение своевременных предупреждений о вражеской активности – это вотчина средств связи. Даже лучшие планы могут быть разрушены неожиданностью (даже непредвиденный прорыв может стать проклятием командира), и поэтому осведомлённость о ситуации, обеспечиваемая современной связью, может стать жизненно важной. В современной войне появилось имеется несколько различных методов связи.

Радио

Радио было лишь одним из многих технологических достижений, революционизировавших войну на Терре эпохи до космических полётов. Имея постоянную связь на огромных расстояниях, командиры управлять более крупными войсками по более крупным районам. Современные личные устройства связи – вроде тех, что встраиваются в обычный пехотный шлем – это устройства на основе радио, диапазон их действия – до 10 км. Спецустройства, имеющиеся в распоряжении радиста пехотного взвода, имеют более дальний диапазон действия- до 25 км. Устройства, имеющиеся на машинах и Мехах, имеют диапазон действия, превышают это расстояние более чем вдвое.

Эффективный диапазон действия радио может уменьшить множество условий. Повышенная солнечная активность может вызвать путаницу в связи так же, как и неблагоприятные атмосферные условия. Горы, здания и даже местная растительность могут значительно ухудшить работу радио – как и повышенная концентрация железа и радиоактивные материалы местных почв. В таких неприятных условиях радио может действовать на расстоянии всего в несколько метров.

Испортить связь также могут преднамеренные помехи на некоторых или всех частотах. «Горцы Нортвинда» известны тем, что заполняют все свои частоты звуками волынки – такая тактика укрепляют их мораль и в то же время дезориентирует противника. Достаточно мощный передатчик может до некоторой степени «прорвать» помехи, но такое оборудование оставляется для мобильных штабных машин, командных Мехов и командных центров.

По сравнению с другими средствами связи радио имеет несколько серьёзных недостатков. Поймав даже зашифрованное сообщение, враг с помощью триангуляции может определить место, откуда пришло сообщение. Общепринятая реакция на это – нанесение аэрокосмического или артиллерийского удара по местам мощного излучения радиопередач. Обычная оперативная процедура требует некоторого диапазона частот, переключаясь по которым командование может отдавать приказы. Более универсальные пакетные средства связи – это устройства с «подвижной частотой», что означает, что все подразделения синхронизированы на автоматическое переключение. Однако, распределяя одни и те же серии предварительно выделенных частот, не нужно забывать о том, что служба материально-технического снабжения должна иметь свою частоту.

Лазерная связь

Лазерная связь – это на самом деле пара маломощных лазеров, используемых для связи подразделений на поле боя. В отличие от радио, такая связь защищена от перехвата – вражеские войска должны будут прервать луч лазера, а это приведёт к автоматическому разрыву связи.

Данная система имеет несколько ограничений, худшим из которых является двухполосная связь – нужно использовать 2 лазера (по одному для каждой полосы), вдобавок данная связь не может быть установлена одновременно для более чем 2-х подразделений. Поскольку каждый лазер должен быть точно направлен на подразделение, с которым нужно наладить связь, поддержание связи во время движения проблематично. Помимо этого, данная система действует только в пределах видимости. Любой вмешивающийся объект блокирует такую связь. Враг может блокировать лазерные передачи, рассыпая по полю боя мелкие помехосоздающие частицы, рассеивая лазерную связь.

В отличие от боевых лазеров, неэффективных на сверхдлинных дистанциях из-за своего взаимодействия с частицами в атмосфере, мощность лазерной связи не очень важна. Это даёт такой связи диапазон действия дальше, чем у наземной связи с её местным горизонтом, а улучшенные системы связи, имеющиеся в командных Мехах, модульных штабах и на стационарных установках, могут связываться даже с орбитальными космическими аппаратами и спутниками, находящихся на высоте свыше 2.000 км, позволяя обеим сторонам двигаться с некоторой скоростью.

Микроволны

Микроволновая связь имеет многие преимущества и недостатки лазерной связи, но превосходит лазерную систему своей способность проникать сквозь дым, облака или частицы, прерывающие лазер. К сожалению, относительно крупная тарелка, необходимая для получения микроволновых передач, низводит использование такой системы до статической беспроводной сети.

Наземные линии связи

Фиксированные наземные линии связи превосходят другие системы в том, что их передачи не может блокировать никакая плохая погода. Неважно, используются ли при этом электрические импульсы (по токопроводящим линиям) или же лазерный луч, скользящий в волоконно-оптической линии, единственный способ нарушить такую связь – это физическое её повреждение. Враг может перехватить передачи, подсоединившись к такой линии, – что довольно просто, если линия находится над землёй, но довольно сложно, если линия находится на глубине в 10 м. Наземные линии связи обычно имеют специфические точки, в которых можно «подсоединить» устройство и использовать эту систему. Крупнейший недостаток наземной линии связи состоит в том, что эти устройства, полезные сами по себе, должны находиться в этих фиксированных точках, а стоимость налаживания наземной линии связи ограничивает область её использования. Простота, с которой небольшая команда спецвойск (или даже местных партизан) может провести диверсию на наземной линии связи, делает их малопривлекательными для большинства военных применений.

СТРАТЕГИЧЕСКАЯ СВЯЗЬ

На стратегическом уровне связь также важна. Разбросанное по нескольким местам на поверхности планеты, подразделение должно координировать свои действия – в противном случае враг уничтожит это подразделение по частям. Военные силы используют те же самые системы, что и на поле боя, но на более высоком уровне действий появляется и новый набор преимуществ и проблем.

Радио

Штабные подразделения (стационарные и мобильные) имеют передатчики, гораздо более мощные, чем те, которые используются на отдельно взятом поле боя. Как быстрому и эффективному способу одновременной связи со всеми войсками, радио нет равных. При хороших условиях радиосигнал может даже, «отпрыгивая» от верхних слоёв атмосферы, обогнуть всю планету. Крупнейшим ограничением использования радио остаётся способность врага обнаружить источник передач и прослушать его.

Наземные линии связи

Наземные линии связи связывают постоянные установки, обычно их используют гражданские сети связи. Они также служат бесценным запасным вариантом на тот случай, если радио станет бесполезным. Обычный ход – это установление командного центра в хорошо защищённой местности, затем его связывание с группой дистанционных радиопередатчиков посредством наземных линий связи. Хотя атакующий и может обнаружить местоположение этих передатчиков, следование вдоль коммуникационных линий к командному центру займёт значительное время.

Спутники связи

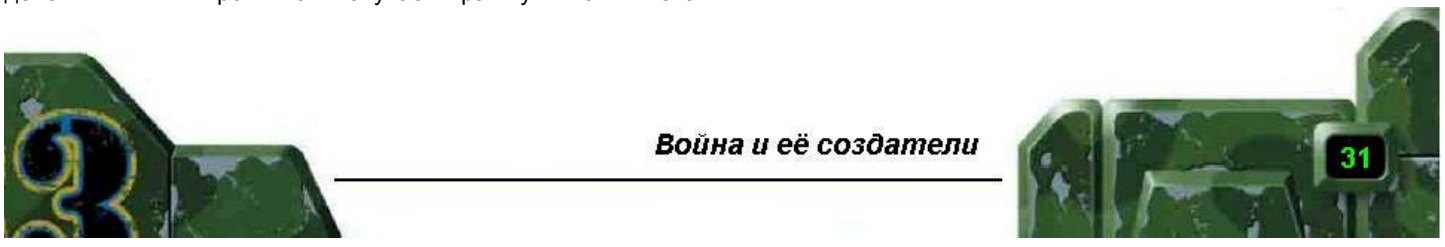
Спутники связи широко распространены даже в беднейших системах Внутренней Сферы. Гражданские и военные сети редко используются общие спутники, но обе эти сети могут передавать сигналы вокруг планеты или в пределах системы.

Чтобы связаться со спутником связи, необходимо иметь антенну-тарелку площадью в несколько квадратных метров, а также знать положение спутника (с некоторыми спутниками также можно связываться по лазерной связи). Постоянные установки, мобильные штабы, командные единицы и многие разведчики имеют всё необходимое оборудование. Имея на геостационарной орбите минимум 3 спутника связи, сражающиеся войска могут достичь практически полного охвата поверхности. Большинство планет имеют дополнительные резервные устройства для компенсации обрывов связи или выходов оборудования из строя. Чаще всего связь со спутниками формируют радио- или микроволновые устройства, а военная сеть также в целях безопасности также может иметь и лазерную связь.

Спутники связи крайне уязвимы к нападениям враждебных аэрокосмических аппаратов, но зато относительно недороги в производстве и легко развёртываемы.

МЕЖЗВЁЗДНАЯ СВЯЗЬ

Единственным эффективным средством межзвёздной связи является гиперимпульсный генератор. Разработанный в эпоху расцвета старой Звёздной Лиги, сеть ГИГ революционизировала способ, с помощью которого люди Внутренней Сферы могли связываться друг с другом. Хотя Наследные войны привели у трате технологии ГИГ, КомСтар сохранил нейтральную позицию и обслуживал существующую сеть. Эксцессы эпохи Уотерли привели к драматическим переменам в области владения и обслуживания этой сети. Раскол КомСтара и отделение «Слова Блейка» ещё больше осложнили ситуацию, но сеть ГИГ продолжала обеспечивать быструю связь между командиром на фронте и его начальством.



Кланы также имеют ГИГ-установки – они зашли в этом настолько, что установили цепочку передатчиков для связи клановских домашних миров со своими оккупационными зонами во Внутренней Сфере.

КОДЫ И ШИФРОВКА

Большинство военных операций используют коды и кодовые слова для идентификации целей, местоположений и отдельных людей, даже если сообщение будет шифрованным. Поступая так, они ограждают себя от возможной дешифровки сообщения в более позднее время и ограничивают урон, если зашифрованное сообщение будет нечаянно подслушано. Неопытные подразделения часто совершают ошибку, не изменяя кодовые слова на регулярной основе. Если общий код – вроде позывного командира – повторять слишком часто, это станет ключом к пониманию сигналов разведывательными техниками, которые сумеют взломать шифр. Даже если враг не будет столь неосмотрительным, чтобы называть формирования Мехов своими именами, последствия могут быть очень серьёзными.

Иногда нельзя интерпретировать даже передачи открытым текстом. Диалект прославленных «Горцев Нортвинда» практически непонятен для тех, кто понятия не имеет об их кельтских корнях, – то же касается и переменчивого боевого языка клановских воинов. В прошлом использование кодовых слов нераспространённых языков или диалектов было эффективным методом (выше среднего уровня) обеспечения безопасности связи.

ПЕРСОНАЛЬНАЯ СВЯЗЬ

Сохранение под рукой друзей и семьи всегда было важным для солдата, находящегося на чужом мире. Армии Домов обратились к бесплатной почтовой службе, позволяя присылать солдатам письма и бандероли. Хотя это и не очень быстро, получатель обычно всё-таки получает свою почту. Так же и солдаты могли посылать домой весточки о себе. Эти сообщения сначала просматривались цензурой, чтобы туда не попали важные оперативные данные (вроде местонахождения войск, чем они занимаются и сколько бумажных обойм имеют их батальоны). Хотя КомСтар или «Слово Блейка» и предоставляют быстрое средство связи с домом, пользование этими услугами сильно затруднено, поскольку в таком случае военные не могут осуществлять цензуру.

МЕДИЦИНА

Разрушительность современного оружия приводит к невосполнимым потерям – не только среди воюющих, но и среди гражданских, попавших под перекрёстный огонь. Ещё задолго до того, как закончится война, медицинские команды начинают свою собственную борьбу – борьбу за спасение жизней. Военные соглашения призывают к тому, чтобы всем раненым была предоставлена помощь. Однако в Кланах получение новым связанным – так они называют пленных – медицинской помощи будет зависеть от его ценности.

Даже в перерывах между сражениями медицинские команды заняты наблюдением за здоровьем солдат, леча их от случайных ранений и болезней и осуществляют даже дантистскую помощь. Забота о том, чтобы весь личный состав был привит от вирусного или биологического заболевания, возлагается исключительно на медицинский корпус. Крупномасштабные мирные неприятности вроде землетрясения, пожаров или эпидемий часто требуют военного медицинского присмотра для всех.

Войско подразделяется на отдельные полки, батальоны и роты, но в административных целях медицинский персонал сгруппирован в отдельные команды, прикреплённые к оперативному штабу армии.

МЕДИЦИНА НА ПОЛЕ БОЯ

Получения навыков первой помощи может ожидать весь военный персонал, но лишь очень немногие служат в качестве военных медиков и получают улучшенную подготовку. Оборудование и запасы, имеющиеся в распоряжении медиков, ограничиваются тем, что они могут нести: медкомплект и, возможно, нарукавники. Медики имеют дело с мелкими ранениями и поддерживают жизнь серьёзно раненых так долго, пока не смогут доставить их в полевой госпиталь.

Военно-полевые медики обычно могут сражаться бок о бок со своими товарищами, если не требуется каких-либо специальных навыков. В среднем один на 30-40 солдат подразделений Внутренней Сферы и Периферии – это обученный медик. Клановские военно-полевые медики – это нестроевые, набираемые из научной касты, а к соламе их никогда не прикрепляют.

Автоматическая медицинская система, встроенная в клановские бронекостюмы, обеспечивает Элементалу эффективную личную медицинскую помощь. Её сфероидные аналоги могут только ввести болеутоляющие и симуляторы, а более продвинутая клановская версия работает вместе с системой ХарГеля костюма. Раны затягиваются липкой смолоподобной субстанцией, и система может даже сохранить оторванные конечности для последующего восстановления и приживления.

ПОЛЕВЫЕ ГОСПИТАЛИ

Полевые госпитали – пункты срочной первой помощи на случай сражения, они часто располагаются в уже существующих строениях, хотя могут также использоваться сборные структуры или даже простая палатка. Военно-полевые медики переносят сюда раненых для дальнейшего лечения. Признавая солдат ценным активом, Внутренняя Сфера, Периферия и Кланы выделяют значительные ресурсы на устроение своих полевых госпиталей и их хорошую оснащённость и обеспеченность квалифицированным персоналом.

По прибытии раненого солдата в полевой госпиталь, доктора оценивают его состояние и предпринимают всё возможное для его стабилизации. Если состояние пациента критическое, его могут немедленно эвакуировать в МАХГ или в тыловое стационарное медицинское учреждение, или, возможно, в полевом госпитале будет осуществлено срочное лечение, если транспортировка пациента приведёт к осложнению его состояния. Если наплыв раненых начинает превышать вместимость полевого госпиталя, обслуживающий персонал начинает делать сортировку, решая, сможет ли получить данный раненый требуемое лечение в этом полевом госпитале.

Традиционно, военные соглашения признают военные госпитали нестроевыми, мирными подразделениями. Однако происходило множество нападений – как случайных, так и преднамеренных – на (в редчайших случаях – из) медицинские учреждения. Медицинские запасы полевых госпиталей также делают их соблазнительными целями для преступников и бандитов. Неудивительно, что вместе с полевыми госпиталями развёртываются военные полицейские подразделения, а многие командиры поблизости размещают и свои войска.

Клановские правила сражения с войсками Внутренней Сферы обычно считают, что всё, что находится в пределах области, выбранной для боевого Испытания, может быть «заявлено» для боя. Во время Вторжения Кланов наиболее ревностные Крестоносцы часто уничтожали полевые госпитали, а вот Хранители стремились захватывать их.

МОБИЛЬНЫЙ АРМЕЙСКИЙ ХИРУРГИЧЕСКИЙ ГОСПИТАЛЬ

Нет фактора, более важного для повышения шансов критически раненного на выживание, чем сокращение времени между получением своих ран и получением медицинской помощи. Этот простой факт привёл древнюю Терру к разработке мобильного армейского хирургического госпиталя (МАХГ). Развёртываемые чуть позади фронтовых подразделений, эти медицинские части могли обеспечить установки, по качеству сравнимые с постоянным госпиталями.

МАХГ может варьироваться от набора палаток и грузовиков для их транспортировки до универсальных машин МАХГ, питающихся термоядерной энергией, впервые представленных старой Звёздной Лигой во время Войны за Воссоединение. Подобно полевым госпиталям, военные соглашения относятся к МАХГ как к нестроевым мирным подразделениям. Однако враг может отбросить такие «условности», стремясь захватить ценные медицинские припасы, и поэтому МАХГ часто используют свою мобильность для следования за меняющейся линией фронта.

Стиль войны, распространённый среди Кланов, за 200 лет сделал МАХГ ненужными для них. Малая интенсивность Испытаний редко приводит к массе раненых, а постоянные медицинские учреждения практически всегда находятся под рукой. Подобно полевым госпиталям, некоторые клановцы считают МАХГ допустимыми целями. Однако клановское поражение на Люсьене и Токкайдо, Война Отказа между Соколами и Волками и тяжёлое сражение на Иорке между Звёздными Ужами и Духами Крови серьёзно изменили сложившееся положение вещей. Со времён этих судьбоносных событий Клан Адских Лошадей создал новые, наисовременнейшие МАХГ, и несколько других Кланов последовали этому примеру.

ГОСПИТАЛЬНЫЕ УЧРЕЖДЕНИЯ

Постоянные базы обычно включают в себя и медицинские учреждения, достаточные для обслуживания всех медицинских нужд личного состава, но самые сложные медицинские учреждения существуют только в специальных военных и гражданских госпиталях, которые и становятся конечной целью транспортировки раненых. Полевые госпитали и МАХГ спасают солдатам жизни, но раненые потом должны будут курс окончательного выздоравливания.

С опытным персоналом, имея доступ к специалистам (вроде медицинского учреждения, прикреплённого к НАИН) и получая только лучшее оборудование (некоторое – эпохи старой Звёздной Лиги), госпиталь может обеспечить дополнительное хирургическое вмешательство, трансплантаты, протезы и восстановительную хирургию. Клановская хирургическая техника далеко обгоняет хирургию Внутренней Сферы – клановцы умеют клонировать или «отпочковывать» новые конечности и органы (даже глаза). Однако клановская техника фокусируется на восстановлении функциональности, а не эстетичности.

Военные соглашения защищают госпитали от атак, и Кланы относятся к ним также уважительно, не обеспечивая их вооружённым персоналом, что позволяло бы использовать им госпитали как огневую платформу. Во время мятежа Амариса и Наследных войн случались и прискорбные исключения из этого правила. 18-й Амарисовский стрелковый Республики Краевых миров стрелял по госпиталям и другим общественным строениям, а войска Синдиката Драконов в печально известной Резне на Кентаресе IV во время 1-й Наследной войны убили миллионы гражданских, включая персонал госпиталей и их пациентов.

ГОСПИТАЛЬНЫЕ КОРАБЛИ

Госпитальные корабли существенно дополняют оборудование мобильных госпиталей. Их можно развернуть и без наличия уже существующих постоянных строений, или использовать для эвакуации раненых, которым нужен постоянный медицинский присмотр и которых нельзя транспортировать обычным шаттлом. Сегодня хорошо известны госпитальные корабли – это модифицированные шаттлы класса *Condor/Кондор*, известные как *Doves/Голуби*. В прошлом под госпитальные корабли переоборудовались некоторые гражданские лайнеры, вроде кораблей класса *Monarch/Монарх*.

ПРАВОПОРЯДОК

Хотя на поле боя оружие и может принести победу, следующий за ним мир может быстро испортить успех. Респектабельные войска сильно озабочены благородным поведением на поле боя и соблюдением военных протоколов, но как только дело касается законности войны и определения терроризма, воровства или предумышленного убийства, сразу возникают споры; этот конфликт превращается в новое поле боя, за которое ответственность несут законные власти.

СПРАВЕДЛИВОСТЬ НА ПОЛЕ БОЯ

Дисциплина, правила и упорядоченность армейской жизни уберегают тяжеловооружённое войско от пересечения иногда крайне тонкой грани между необходимостью жестоких действий и бессмысленных убийств и разрушения. Однако приказ может быть и нарушен, особенно если под началом находятся плохо управляемые или необстрелянные войска.

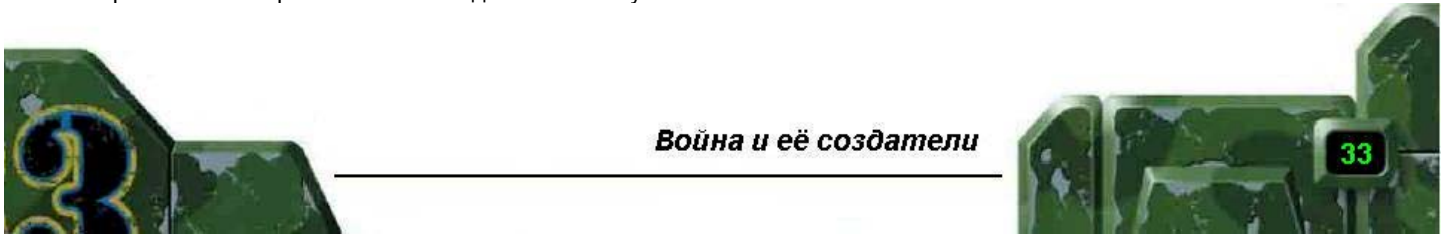
Обеспечение справедливости на поле боя ложится на офицерский корпус, а потом и на военную полицию – отдельное подразделение, несущее службу, схожую со службой гражданской полиции, но только в области, касающейся военного персонала и имущества. Большинство членов военной полиции оснащено как регулярные пехотинцы, хотя и с несмертельным оружием и отличающейся одеждой. Очень немногие подразделения имеют в своём распоряжении бронепехоту, дающую ей тяжёлую огневую мощь на случай восстаний, хотя тяжелейшими машинами, используемыми большинством подразделений военной полиции, являются БМП и БТР. Доступ к боевым машинам (к БэтлМехам в особенности) имеет только допущенный персонал – это является частью роли военной полиции.

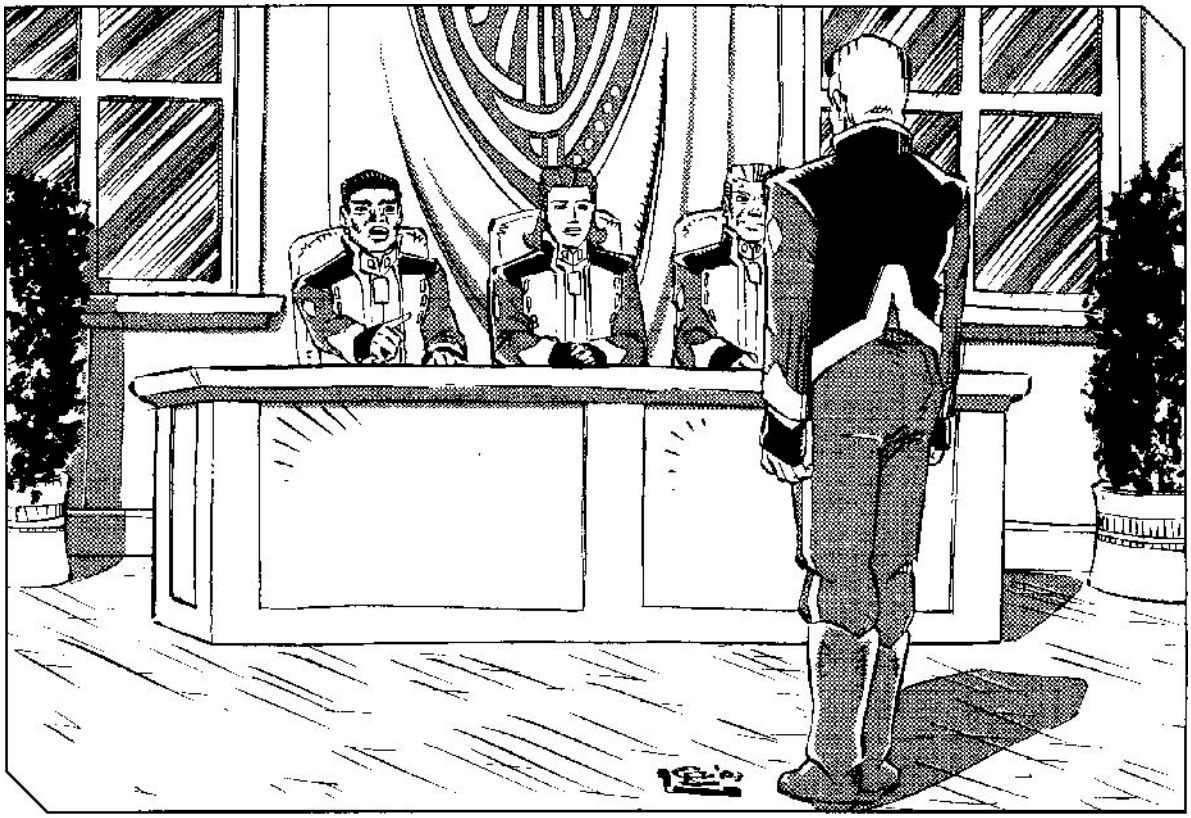
Подобно любому другому полицейскому войску, военная полиция в случае расследования с участием гражданских связывается со своими гражданскими коллегами. Во время действия на недавно завоёванных мирах военная полиция часто является единственной на планете эффективной службой по поддержанию правопорядка, тесно работая с новоиспечённым правительством над созданием надёжного гражданского полицейского войска.

Воинственная природа клановского общества означает, что их службы по поддержанию правопорядка больше похожи на подразделения военной полиции, чем на гражданское полицейское войско.

ВОЕННЫЕ СУДЫ

В отличие от гражданской судебной системы Федеративных Солнц, Лиги Свободных Миров и Альянса Лиры, военные суды осуществляют правосудие не с помощью жюри. В комиссию по слушанию дела входит от 3 до 7 старших офицеров. Обвинитель и защитник присутствуют и выполняют свои дела как обычно.





Военная юридическая система позволяет подавать апелляции, но часто проходит очень большое время, прежде чем комиссия может собраться вновь.

Когда против члена вооружённых сил выдвигается обвинение в гражданском преступлении, юрисдикция по этому вопросу обычно принадлежит гражданским судам, если преступление не было совершено на земле, принадлежащей армии. Если обвиняемый был признан виновным в гражданском преступлении, армия должна исполнить приговор. Виновный также может предстать и перед военным судом. Весь военный персонал в Доме Куриты – неприкосновенен для гражданских судов, их случаи расследуются ассамблеей великого инквизитора.

Клановская система правосудия – воплощение их принципа «сила имеет право». Обвиняемый воин предстаёт перед Советом воинов, собираемого из числа воинов его Клана, имеющих Родовое Имя. Процесс ведёт Хранитель Закона, а сам исход дела решает большинство при голосовании. В отличие от суда Внутренней Сферы, обвиняемый может оспорить результат судебного расследования сразу же после вынесения приговора. Размер войск, которые может выставить в свою защиту обвиняемый во время Испытания Отказа, зависит от соотношения при голосовании. Случай со вторым Испытанием Положения воина Клана Нефритового Сокола Эйденом Прайдом – возможно, наиболее известный пример стандартного приговора, результат которого был отменён после Испытания.

Когда преступление входит за рамки, установленные в Кланах, или же обвинение выдвинуто против высокопоставленного члена Клана (вроде обвинения в геноциде, выдвинутого против ильХана Ульрика Керенского), это дело разбирают Ханы в Великом Совете.

КОМИССИЯ ПО НАДЗОРУ И СОТРУДНИЧЕСТВУ С НАЁМНИКАМИ

Создание Комиссии по надзору и сотрудничеству с наёмниками (КНСН) на Аутриче заполнило вакуум, образовавшийся после роспуска комстаровской Комиссии по надзору за наёмниками. Созданная для слежения за честными контрактными условиями для наёмников, эта комиссия также укрепляет кодекс поведения среди всех подразделений, зарегистрированных в КНСН. Когда наёмники с сильным вооружением нарушают закон, местные службы поддержания правопорядка могут оказаться превзойдёнными и неспособными действовать. Обычно дела с такими неуправляемыми наёмниками имеют войска Домов, но часто обиженной стороне проще обратиться в данную комиссию.

Видя в этом угрозу всем подразделениям, зарегистрированным в КНСН, комиссия выносит виновному самое строгое наказание. Штрафы и запреты принимать нарушивших контракт КНСН – дело обычное. Эта комиссия также использует и другой подход – поручение исполнения наказания виновному в руки других наёмников, как отдельных людей, так и других подразделений. В редчайших случаях КНСН назначает цену за головы наёмников, превратившихся в преступников.

ВОЕННОПЛЕННЫЕ

За редким исключением (вроде «Коммандос смерти» во время 4-й Наследной войны), ни одно подразделение не сражается до последнего человека. Сдавшийся в плен солдат праве ожидать достойного обращения с собой; «Диктум хонориум» Синдиката Драконов прощает казнь пленных, но также требует, чтобы куритянский воин умер прежде, чем унизится до сдачи в плен. Некоторые командиры Клана Дымчатого Ягуара соглашались только с полным уничтожением противников-сфероидов, но другие брали связанных в обычной манере. После нескольких инцидентов на раннем этапе Вторжения Призрачные Медведи стали безжалостно относиться к наёмникам, но брали связанными многих солдат Домов.

При соблюдении военных соглашений, пленные должны быть эвакуированы из зоны боевых действий сразу же, как только это станет возможным. Им нужно предоставить сносную пищу, укрытие, одежду и медицинское наблюдение. Пленный остаётся в заключении до тех пор, пока не закончатся военные действия; пленные, взятые на Токкайдо, по окончании битвы были репатриированы, то же самое произошло и после Вторжения Нефритового Сокола на Ковентри. Пленный также может быть возвращён домой в процессе обмена пленными, или по медицинским показаниям. Во время Наследных войн такие обмены были весьма распространены – хотя куритянские войска и предпочитали смерть позору плена, и поэтому технически тех, кого удерживали Содружество и Федеративные Солнца, не существовало. Конечно, пленный также мог и бежать.

Захваченные солдаты не обязаны разглашать что-либо больше, чем их имя и звание. Довольно распространённа практика допроса пленных пленившими их, но военные соглашения запрещают пытку пленных.

ВОЕННЫЕ ПОЧЕСТИ

Если сдача плен не объявлена безусловной, условия сдачи оговаривают сдачу пленными своего оборудования. Учитывая, что очень многие воины сражались в БэтлМехах, передаваемых в семье от поколения к поколению, это часто становилось камнем преткновения во время переговоров о сдаче. Практика обратного выкупа оборудования перестала использоваться ещё с 4-й Наследной войны. Клановская традиция брать *изорлу* – военные трофеи – касается не только оборудования – она также затрагивает и побеждённых противников, которые становятся связанными.

Существует давняя традиция – особенно в отношении офицеров – отпускать под честное слово. Дав такое слово, офицер не только не страдает от своего статуса, но и получает большую свободу перемещения – хотя и не может покинуть мир, – ожидается, что он будет соблюдать местные законы и не будет пытаться бежать. Нарушение честного слова может привести к серьёзным последствиям; а освобождение его пленных сотоварищей под честное слово будет отменено.

СВЯЗАННЫЕ

Клановская практика взятия связанных ставит их отдельно от оппонентов из Внутренней Сферы. Переводимые в низшую касту, обычно рабочих или техников, эти связанные становятся членами данного Клана, и клановское сообщество ожидает полной преданности новому Клану на период пребывания связанным – нечто, далеко выходящее за пределы сфероидной концепции честного слова. Не нужно и говорить, что это ожидание по полной программе было использовано разведывательными службами Внутренней Сферы, пытавшихся проникнуть в Кланы. Среди клановских воинов существует традиция частенько возвращать противника в его изначальный Клан после некоторого времени пребывания связанным. Особенно талантливые воины навсегда принимались в воинскую касту их нового Клана. Для побеждённого клановского воина крайне будет удивительно, если победитель не возьмёт его связанным.

СКРЫТАЯ СТОРОНА ВОЙНЫ

Война – это не только ракеты, лучи лазеров и снаряды. Административная нагрузка для подразделения даже малого размера такая, что гражданским даже и не снилось – частенько это может посрамить любой бизнес средней руки.

После боя поступает масса рапортов и отчётов, рапорты о боевых потерях в технике и живой силе – и всё это нужно учесть и выполнить. Раненых нужно эвакуировать, а формирования пополнить из запаса. Нужно произвести ремонт, заняться складами и медицинскими учреждениями. Командование может также поставить дополнительные служебные задачи – вроде охраны военнопленных или сбора трофеев, и согласно этому нужно произвести ротацию войск.

Первые Наследные войны и Гражданская война Исхода стали свидетелями беспрецедентного уровня сбора трофеев, когда в пыль превращались целые города, континенты и планеты. Сознавая урон от современной войны окружающей среде, Наследные государства и Кланы предприняли усилия по расчистке поля боя.

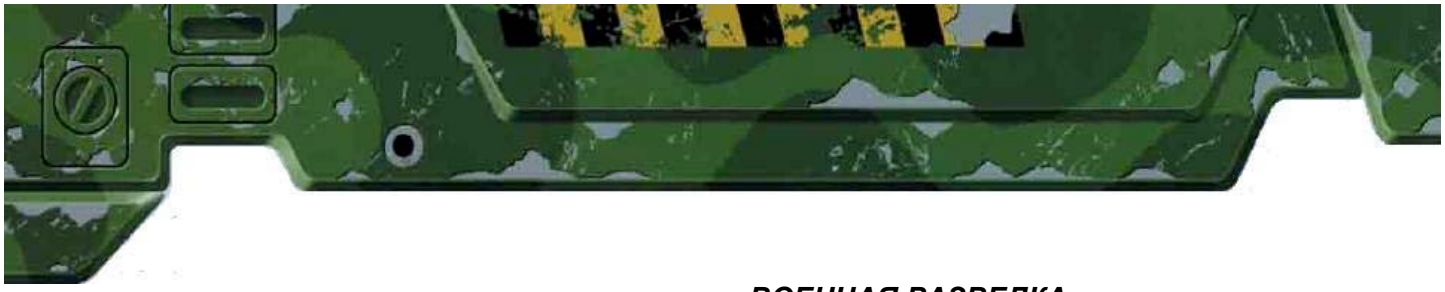
АДМИНИСТРИРОВАНИЕ

Большинство информации хранится в электронном виде, но по отношению к административной работе до сих пор применяется древний термин «бумажная работа». Военизированное общество Кланов позволяет им иметь очень скудную административную отрасль. По сравнению с ними армии Внутренней Сферы кажутся раздутыми от бюрократии, которая иной раз превышает численность самих войск. Лиранское государство особенно отличается наплывом высокопоставленной администрации, развившейся в проблему «социал-генералов». В прошлом армия Лиги Свободных Миров также страдала от наличия офицеров, обязанных своим званием больше политическим или семейным связям, чем своим способностям. Даже более талантливый командир не мог и думать о повышении без щедрого умасливания администраторов. Хотя Кланы официально не меряют своих воинов такими способностями, Звёздный Полковник может получить вызов за свой пост, если долго пренебрегает такой работой.

Для наёмника нет спасения от этой нудной работы; без компетентного администрирования наёмное подразделение вскоре окажется банкротом. Именно банкротство, а не гибель на поле боя, стали причинами роспуска множества наёмных подразделений.

ЗАЧИСТКА ПОЛЯ БОЯ

Показные головиды на этом подробно не останавливаются, но после сражения поле боя далеко не безопасно. Если поле боя не может быть брошено как есть – например, оно находится вблизи населённого центра, – то главной целью становится зачистка – с безопасным разоружением неразорвавшихся боеприпасов и очисткой от опасных материалов вроде токсичного охладителя Мехов, неразорвавшейся взрывчатки (мин, например), использованных материалов от баллистического оружия и радиоактивных материалов, вытекающих их повреждённых или уничтоженных термоядерных реакторов.



Задачи опознания погибших и их сбора их останков неблагодарны, но всё же очень важны. Помимо религиозных или нравственных причин, эти работы нужны для предотвращения распространения болезней в войсках и среди местного населения. Войска Внутренней Сферы имеют специальные похоронные команды, которые и выполняют эту грязную работу, и часто происходит так, что эти команды обеих сторон разделяют эту нагрузку и составляют списки убитых.

Клановские Испытания обычно ограничивают размер участвующих войск и область, где происходит сражение. Теоретически битвы могут проводиться где угодно, но клановцы часто ограничивают проведение сражений местами, специально предназначенными для этого.

Практика взятия образца генетического материала из тел павших воинов – *гифтейк* – кажется для нас настолько жуткой, что граничит с осквернением, но для вернорождённого клановского воина – это цель всей его жизни, ведь в таком случае его ДНК будет заложено в клановскую программу выращивания.

ТЕНЕВАЯ ВОЙНА

АНАЛИЗ НЮАНСОВ ВОЙНЫ – СОСТАВЛЕН ЛИСЛОМ ХОЛШТАЙНОМ, ЛИРАНСКИЙ РАЗВЕДЫВАТЕЛЬНЫЙ КОРПУС, 4 ОКТЯБРЯ 3067 ГОДА

Хотя солдаты и военная материальная часть являются теми аспектами войны, которые больше всего захватывают воображение людей, а искусство материально-технического обеспечения остаётся терра инкогнита для посторонних, всё это бледнеет по сравнению с такими нюансами, как информация и восприятие.

Без информации о вражеской диспозиции и возможностях будет крайне сложно – если вообще возможно – выстроить эффективную стратегию. Так же отсутствие обратной связи о состоянии ресурсов противника, его войск и вспомогательного персонала может сильно затруднить эффективное планирование операций. Без знания о статусе цели или подразделения придётся, может быть, неоднократно наносить по ней удары, чтобы гарантировать её полное уничтожение, даже если первый залп оказался решающим. Переоценка силы противника победу принесёт, но может привести к перерасходу ресурсов. Недооценка силы противника, хотя и не всегда является фатальной ошибкой – можно подбросить подкрепления или пересмотреть миссию – в большинстве случаев приводит к огромным потерям дружественных войск. Появление нужного количества войск в нужное время и в нужном месте приведёт к наилучшему использованию доступных ресурсов, но это требует свежайших разведданных и их анализа.

Если выражаться в том же духе, то даже сильнейшая армия не сможет сломить население планеты без некоторой степени влияния на это самое население. Поэтому войска должны установить связи с местными сообществами и убеждать людей помогать им – или, как минимум, не препятствовать им. Вторгшаяся армия может победить любую другую армию, но не сможет заставить принудить народ к сотрудничеству, не рискуя при этом множеством жизней. Управление общественным восприятием, особенно СМИ, – необходимый инструмент в арсенале командиров.

ВОЕННАЯ РАЗВЕДКА

Сбор разведданных и их анализ – возможно, единственная наиболее важная задача, которая стоит перед современной армией, имеющей в своём распоряжении широкий диапазон методов сбора информации о местонахождении врага, его состоянии и намерениях. Это происходит на разных уровнях, но чаще всего разведка ведётся на национальном и тактическом уровнях. Существует 3 обширных категории разведки – разведка шпионажем, сигнальная разведка и исследование и средства массовой информации.

При разведке шпионажем источником информации служат люди – или шпионы, работающие среди врагов, или агенты (добровольные или вынужденные) из числа местного населения. Шпионаж даёт свежую чёткую информацию, безо всяких подтекстов, но ограничивается местом получения и возможностями источника. Например, оперативник в генеральном штабе противника может предоставить превосходные стратегические военные сведения, но вряд ли будет полезен при анализе событий отдельно взятого мира или в области экономики или технологии. Для подготовки шпионов и контршпионских операций существует широкий диапазон техник, и поэтому разведывательные службы оказываются в постоянно усложняющейся войне шпионажа и контршпионажа.

Сигнальная разведка (путём перехвата обычных сообщений или электронная) – рациональный способ отслеживать информацию в пределах или между вражескими группами. В большинстве случаев это включает в себя прослушивание вражеских средств связи, обычно требующего интенсивной дешифровки и анализа полученных результатов, особенно если смысл сообщения неясен. Такая же картина и здесь – между теми, кто хочет сохранить свою сообщения в секрете, и теми, кто хочет их подслушать, идёт бесконечная «гонка вооружений», где всё более сложные шифры взламываются не менее сложными методами дешифровки. Крупнейшая проблема, с которой сталкивается сигнальная разведка, – это формальный нейтралитет КомСтара и «Слова Блейка», что представляет серьёзное затруднение при попытке подсоединиться к межзвёздным коммуникациям. К счастью для Великих Домов, эта проблема решаема. Принципы Керни-Фушиды, заложенные в основу ГИГ-технологии, приводят к некоторому распространению электромагнитных волн, которые могут прослушиваться прилично оснащёнными службами, хотя это по-прежнему крайне ограничено; также аколиты и оборудование остаются уязвимыми для подкупа и преступлений. Существует свидетельство, что КомСтар некогда имел загадочную информационную сеть, о существовании которой стало известно после Раскола 3052 года и последующая реформация –виноваты в этом были чьи-то длинные языки.

Сфера шпионажа за посторонними часто может иметь вид третьей её составляющей: исследование и СМИ. Командиры могут почерпнуть массу информации о стратегической ценности нации-государства из легальных и общественных источников. Например, научные журналы часто говорят о грядущих современных разработках широкого применения; те, кто имеет время и источники присматривать за соответствующими каналами, могут воспользоваться этими разработками по своему усмотрению. Так же и финансы, вращающиеся в компаниях и обязанные быть обнародованными, могут дать представление об объёме работы и вероятных клиентах, позволяя экономически мыслящему противнику оценить их производственные мощности и потенциал их клиентов.

СБОР СТРАТЕГИЧЕСКИХ СВЕДЕНИЙ (НАЦИОНАЛЬНЫХ)

Хотя разведка очень важна во время войны, такие усилия имеют место практически постоянно, т.к. каждое государство стремится оценить силу и способности своих оппонентов. Помня об этом, каждое из них ведёт широчайший сбор разведданных и содержит обширный разведывательный штат, в котором некоторые изучают определённого противника, другие же изучают более общие вопросы вроде тактики и технологии. Учитывая разнообразие тем, большинство народов имеет несколько разведывательных служб, некоторые из которых отвечают за сбор гражданских/политических сведений (и соответствующих мер противодействия), а другие имеют отношение к делам военным. Федеративные Солнца являют собой классический пример; их министерство разведывательных исследований и операций (MIIO) присматривает за гражданскими и политическими операциями, а отдел военной разведки (от МИ-1 до МИ-7) занимается военными делами. В действительности же ответственности обоих этих служб перекрываются, но каждая из них имеет свою собственную сферу ответственности.

Эти службы – очень часто подчиняющиеся напрямую национальному правительству, вроде ЛРК в Альянсе Лиры или SAFE в Лиге Свободных Миров – располагают громадными ресурсами и ставят перед собой далеко идущие цели. Этот акцент, вместе с задержками связи, присущими межзвёздному сражению, делают эти громадные организации малоподходящими для выполнения задач прямо на поле боя. Однако они играют решающую роль при определении стратегических объектов и формировании структуры кампании.

Сбор стратегической информации играет такую же жизненно важную роль в формировании современного поля боя, отвечая за внедрение военно-технологических новинок вроде БэтлМехов, современного оружия и даже хельмского модуля памяти, без одобрения родных производителей/владельцев. Миссии, подготовленные разведслужбами могут как начать войны – слухи о наращивании войск могут вызвать упреждающее нападение или привести к оборонительным приготовлениям, которые могут быть неверно истолкованы врагом, вынуждая его действовать, – так и положить им конец; успешная оборона Люсьена стала возможной благодаря своевременному информированию Синдиката разведкой о намерениях Кланов; и в то же время преднамеренная утечка этих же разведданных в Федеративные Солнца позволила получить достаточные для защиты синдикатовской столицы войска от клановской орды.

СБОР ТАКТИЧЕСКИХ СВЕДЕНИЙ (ПОЛЯ БОЯ)

Хотя в этом случае используются многие те же принципы, что и при стратегической разведке, тактическая разведка действует на гораздо более локализованном уровне и позволяет командирам быстрее и решительнее реагировать, ставя их в центр современной войны. Сбор тактических сведений может направить течение боя в другое русло – например, сигнальный перехват мог бы помочь определить местонахождение вражеского командира и побудить задействовать «охотников за головами» с целью «снятия головы с плеч» (или, по меньшей мере, для запугивания) вражеского руководства.

В полевых условиях прослушивание вражеских средств связи – и их своевременная дешифровка и интерпретация – часто служит той гранью, которая и отделяет победу от поражения. Даже когда сигналы не могут быть быстро и эффективно дешифрованы, их частота появления и длина волны (средства связи Меха используют сигналы различной мощности, отличающиеся от имеющейся у пехоты, которая, в свою очередь, сильно отличается от гражданских средств связи) могут предоставить информацию о местонахождении и вероятной деятельности врага. Конечно, противник понимает это и может запускать радиоболтовню «призраков», чтобы скрыть свою настоящую активность.

Также важно прямое и косвенное наблюдение за вражеской активностью. Агенты на земле могут подтвердить сигнальную разведку или опровергнуть её, раскрыв попытки обмана. Независимая, спутниковая разведка (для тех, кто может развернуть спутники-шпионы или получить доступ к коммерческому отчёту или богатейшему оборудованию) может отследить передвижение вражеских войск. Однако такой тип разведки характеризуется ограниченностью изображения – геостационарные спутники должны находиться на удалённой от планеты орбите или же из-за своей траектории полёта будут иметь ограниченное поле обозрения. Воздушный наводчик также играет роль на современном поле боя – на местном уровне используются наводчики *Boomerang*, а в случае регионов – воздушные радарные платформы. К сожалению, хоть это и не ускоряет течение боя, наблюдательные аппараты часто рассматриваются как допустимые цели и уничтожаются одной атакой противовоздушных батарей или вражескими аэрокосмическими войсками. Спутники-шпионы некогда посчитались лишними из боязни повторения ужасов 1-й Наследной войны, но, поскольку восстановленная технология Звёздной Лиги привела к тому, что некогда неприкосновенные «прыгуны» вновь стали допустимыми целями, целями аэрокосмических и космических войск спутники-шпионы (коммуникационные и наблюдательные) становятся всё чаще и чаще.

ПСИХОЛОГИЧЕСКИЕ ОПЕРАЦИИ

Хотя психологические операции (псиопы) подпадают под ту же самую оперативную юрисдикцию, что и разведслужбы, их методы и влияние на войну сильно отличаются от уверенных оценок. Во многих отношениях псиопы – тёмная сторона сбора разведданных. Там, где последние ищут правду в событиях, псиопы стремятся сформировать восприятие противника к этим событиям и войск, их окружающих. Сформировав их восприятие – центральный аспект таких операций, – агенты могут повлиять на эмоциональное и умственное состояние врага. Псиопы могут достичь этого посредством широкого диапазона методов и на многих уровнях – против народов, групп или даже отдельных людей.

СТРАТЕГИЧЕСКИЕ ПСИОПЫ

На самом высоком уровне стратегические психологические операции могут сформировать восприятие противостоящей нации, выпячивая или пряча сущность конфликта или даже расчищая путь для вторжения. Убедить народ в том, что его правители несправедливо относятся к нему, и что он должен восстать против этих правителей было ядром долгосрочной стратегии, проводимой Лиранским Разведывательным Корпусом против Синдиката Драконов, которая играла на исторической вражде между префектурой Расалхаг и остальным Синдикатом. Эта стратегия в конечном счёте принесла свои плоды в 4-й Наследной войне, когда родилась Свободная Расалхагская республика.

И наоборот, «Слово Блейка» совсем недавно воплотило мастерскую кампанию по отделению от КомСтара, убедив большинство наблюдателей в том, что они слабая и неподготовленная толпа, пока не захватили Терру у КомСтара и не установили свою собственную гегемонию в марке Хаос. Открытие того, что блейкисты оказались более сильными, чем иные, дало им фору в установлении сети разведслужб по всей Внутренней Сфере, и заставляет лишь удивляться тому, как все ошибались в их действиях и амбициях.

ОПЕРАТИВНЫЕ ПСИОПЫ

Оперативные психопы могут сформировать способ, которым планета отреагирует на вторжение, убедив её народ в том, что их нынешние правители должны быть сброшены или что сопротивление вторжению лишь прольёт ещё больше крови и приведёт к дальнейшему ожесточению, возложив тем самым ответственность за все потери среди гражданских на плечи сопротивления, а не захватчиков. Гораздо чаще вторгающиеся войска используют психопы на уровне СМИ, контролируя, главным образом, поток новостей и круговерть событий и подавая это в соответствующем свете. Представив факты так, как им нужно, народ можно заставить обратить своих лидеров и солдат в героев, а врага – демонизировать. В одной из крайностей, СМИ могут облагораживать войну, ставя потери на задний план и делая упор на «великих деяниях» своей стороны. В другой же крайности, они могут сфокусироваться на негативных аспектах конфликта – потерях, уничтожении имущества, подрыве политического порядка выбранного целью государства – или же на подрыве морали у противника, или же на сплочении своего собственного народа (кто-то может и возразить – мол, Резня на Кентаресе во время 1-й Наследной войны была непродуманной попыткой ударить по морали уже запуганного населения Федеративных Солнц, и в конце концов это привело к жесточайшему ответу Дэвиона и к окончательному изгнанию синдикатовских войск из Федеративных Солнц).

Психопы также могут проводиться государством и в отношении собственного народа с целью формирования внутреннего мнения, хотя для этого существует вполне оправданное презрительное название: пропаганда. Узурпация Катериной Штайнер-Дэвион власти в Альянсе Лиры, а позднее и в Федеративных Солнцах – классический пример таких усилий: манипулирование общественным мнением (как минимум в высших эшелонах общества) ради достижения своих политических целей. Однако Катерина нарушила главнейшее правило в своей (по общему признанию успешной) кампании по смещению регента Ивонны Штайнер-Дэвион: она лгала.

Центральный догмат психопов состоит в том, чтобы такие операции могли искажать восприятие и факты, но они не должны фабриковать их. Искажённые факты сложнее опровергнуть; они допустимы для вольной интерпретации, и во многих случаях отдельное событие можно использовать для доказательства или опровержения диаметрально противоположных точек зрения без вступления на зыбкую почву лжи. Мастерство этой операции – в её подаче материала и фокусировке внимания. Однако грубая подтасовка рискует быть опровергнутой.

Как только власть будет уличена во лжи, любые будущие официальные заявления – истинные или нет – будут рассматриваться с подозрением. Когда играющие в пропагандистскую войну лгут, они пытаются сделать это так, чтобы это сложнее было опровергнуть, выстраивая, возможно, целые серии взаимосвязанных обманов, поддерживающие друг друга, или работающих по принципу «большой лжи» – исходя из простой утверждения, что государственный человек может говорить только правду. Там, где сливаются воедино факты и ложь, существует серая область, где ничто недоказуемо, но это всё же сможет ввести в достаточное заблуждение правильность суждений, приведя к оправданию действий противника – одного или обоих. Например, подозрительное уничтожение войсками Федеративных Солнц ГИГ-станции на Сарне было достаточным для КомСтара оправданием интердикта, наложенного на Дом Дэвиона, хотя последующая история и выявила ложь. Преступники так и не были чётко названы – капелланская ли это фракция, или чья-то другая. MIIO сильно подозревает, что к этой акции приложил руку сам КомСтар; хотя существующих свидетельств не хватает для его прямого обвинения в этом, этого было достаточно для оправдания теневой войны между КомСтаром и Федеративными Солнцами.

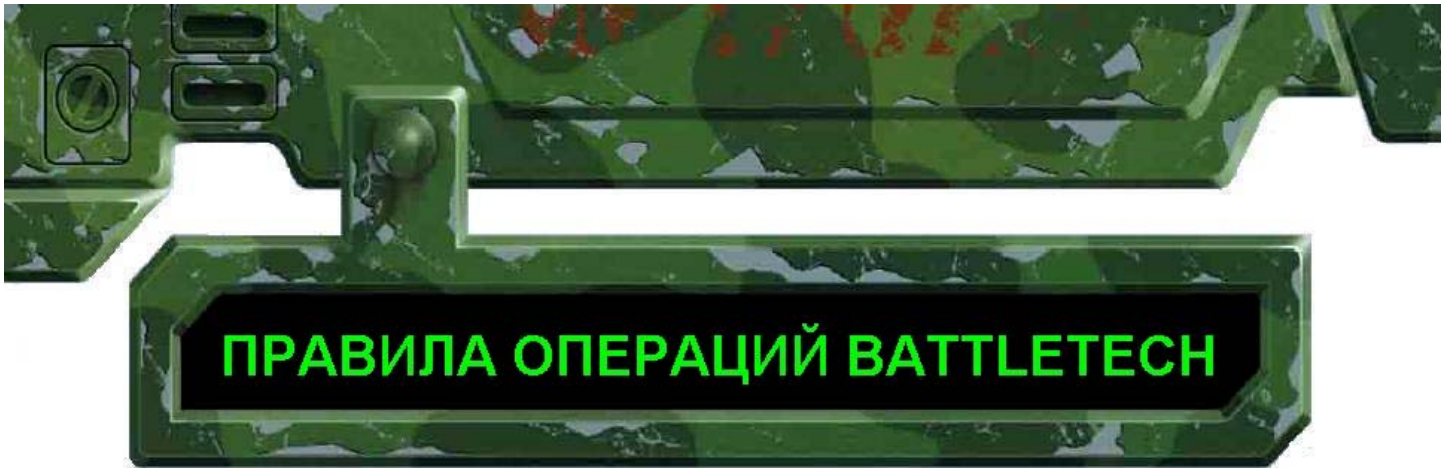
ТАКТИЧЕСКИЕ ПСИОПЫ

Тактические психопы чаще всего наносят удар по тому, как отдельные формирования справляются со своими боевыми задачами. Некоторые тактические кампании фокусируются на вражеской армии, другие же выбирают своей целью гражданское население. Радиопередачи, дистанционные громкоговорители и даже разбрасывание листовок могут довести до вражеских солдат и гражданских серию сообщений, демонстрирующих безнадёжность их усилий и утверждающих окончательную победу захватчиков, вместе с сообщениями типа «Если вы сдадитесь сейчас, вы доживёте до завтра, будете хорошо накормлены» и т.д. Подключение к безопасным коммуникационным каналам или затопление коммерческих каналов пропагандистским вещанием – явный способ демонстрации технологического превосходства, подкрепляя этим факт, что «если мы хотим что-то сделать с вашими тривидами, каков шанс, что ваши войска воспротивятся этому?» и ставя его выше актуальных сообщений по телерадиовещанию.

Чтобы избежать лжи, любые данные обещания должны быть выполнены – в противном случае это укрепит решимость противника. Если армия пообещала своим противникам пищу и тёплые постели, а вместо этого обеспечила их грязными лагерями для интернированных только с хлебом и водой, захватчики могут быть уверены, что когда-нибудь история повернётся вспять, и народ, который они пытались сгноить, со всей накопившейся отрицательной энергией обрушится на них безо всякой пощады. В эти случаи могут вмешиваться факторы, лежащие вне сферы возможностей армии; этим людям мог достаться только хлеб и вода потому, что их союзники уничтожили конвой с припасами, но это их не будет волновать. Поэтому во вражеских психопах и пропаганде центральное место занимает предложение «лжи и обмана». Также и блестящая победа одной стороны может являться жестокой резнёй для другой, а гражданские потери для защитников всегда были и будут козырной картой; если же вторгшиеся не нападают на защищающихся, никаких потерь не будет (если не касаться причин смерти).

Тактические психопы могут долго длиться после завершения настоящего боя, т.к. победители будут стремиться убедить побеждённых сотрудничать – эта фаза операции обычно носит название «сердца и умы». Простые вещи вроде пищи, одежды или строительных материалов, могут стать причинами главной победы в таких послевоенных психопах, демонстрируя готовность победителей взаимодействовать с побеждённым народом. Патрули Мехов и бронепехотинцев не способствуют делу убеждения населения, что всё скоро вернётся в обычное русло, и поэтому в лучших интересах победителя установить или выстроить контакты с гражданскими службами поддержания правопорядка, или, какминимум, замена фронтовых подразделений тыловыми гарнизонными войсками и военизированной полицией, которые гораздо лучше, чем армия, подходят для дел с гражданскими.

Объём усилий, требуемых для таких целей, сильно зависит от населения. Жители приграничных миров наверняка привыкли к боям и относятся к таким завоеваниям как к простой смене верхушки общества. С другой стороны, миры, которые не видят постоянных боёв, хотя и плохо подготовлены к проведению военной кампании, наверняка будут сопротивляться завоевательным попыткам. Во время своего Вторжения Кланы и обнаружили такое раздвоение; миры на границах между государствами Внутренней Сферы опирались на мощные гарнизонные войска, и их было трудно завоевать, но по большей части они спокойно относились к новому правительству. Завоёванные миры вдали от границ было легче захватить, что объясняется малочисленностью или неопытностью защитников, но население лучше откликалось на агитацию против новых правителей.



Ядро *Пересмотренных правил мастера BattleTech (BMR)* предоставляют весь материал, необходимый для отыгрывания тактических игр *BattleTech*, а также содержит некоторую информацию – стоимость оборудования, правила ремонта и т.п. – для кампаний взаимосвязанных игр. Правила, представленные в этой секции, шагнули ещё дальше, добавив больше подробностей о кампаниях и предоставив массу стратегических выборов. Некоторые эти изменения – вроде ремонта – просто расширяют аспекты *BattleTech*, охваченные в *BMR*. Другие же – вроде стратегических объектов – полностью новые.

Дополнительные подробности и реализм этой секции имеют свою цену – правила стали более сложными и стали больше отнимать времени, чем обычные правила *BattleTech*, и поэтому игроки должны тщательнее ознакомиться с этими добавлениями, прежде чем использовать их в игре. С учётом увеличившейся сложности, для всех игроков будет очень важно прочитать эти правила и согласиться с их использованием прежде, чем начнётся какая-либо игра.

Терминология: Данные в этой секции правила многочисленны и сильно отличаются от тактического уровня одного БэтлМеха по сравнению со стратегическим использованием полков и даже боевых формирований, и поэтому для чёткого разделения этих уровней они используют следующую терминологию. Термин *боевая единица* используемый в *BMR*, описывает отдельную боевую единицу – вроде Меха или пехотного взвода. Слово *элемент* описывает конкретный размер войск на уровне роты/Тринария/Уровня II и их связь с таблицами «Доступность боевой единицы» и «Нестандартные боевые единицы». Наконец, термин *войско* указывает на крупное войсковое формирование – вроде Галактики или полка – и особенно в отношении *войска*, которое набирает игрок.

СОСТАВ ВОЙСКА

Серия книг *Полевые Руководства* включает в себя случайные таблицы для каждой нации Внутренней Сферы и Периферии, а также для каждого из Кланов, поэтому игроки могут генерировать войско согласно выбранной фракции. Однако различие в оборудовании, используемом Внутренней Сферой и за её пределами, слишком велико, чтобы его можно было отразить в этих таблицах; каждая таблица на самом деле приводит список наиболее распространённых в каждой фракции моделей. Таблицы войск фракций, находящиеся на с.106-140, предназначены для выравнивания их содержимого – они содержат полный диапазон Мехов, ПротоМехов, транспортных средств, пехоты и аэрокосмических активов, доступных каждой из фракций.

В нижеприведённой таблице «Группирование фракций» показано, какие таблицы может использовать какая фракция, дополняющих их собственные таблицы.

Конечно, свобода действий игроков при этом не сковывается. Распределение оборудование широко варьируется – согласно доступности материалов и предубеждений службы материально-технического снабжения, особенно при создании детализированного войска по одному из *Полевых Руководств*. Главное ограничение – это рейтинг качества оборудования для войска, который ранжируется от A (лучшее) до F (худшее). Этот рейтинг определяет базовый уровень технологии, который игрок может использовать для своего войска (клановское или сфероидное – согласно фракции), а также *Технические Описания BattleTech* (или рекордшиты), из которых оно может набираться.

Не для всякой боевой единицы в войске нужно соблюдать эти ограничения. Войска с рейтингами A, B или C могут включать в себя Мехи или машины, которые не принадлежат к имеющемуся уровню рейтинга (например, боевая единица типа A в войске рейтинга B), или боевые единицы из другой фракции. В колонке «НБЕ» (нестандартные боевые единицы) таблицы «Доступность боевой единицы» определено число таких машин или Мехов на войско. Во Внутренней Сфере эти НБЕ применяются к роте (3 копья Мехов/машин или 3 взвода пехоты), в клановском войске это Тринарий (3 Звезды Мехов/машин/бронепехотинцев), а в войске КомСтара или «Слова Блейка» это войска Уровня II (12 боевых единиц). Для простоты ссылок, как было описано в абзаце *Терминология* выше, при описании всех этих перестановок используется термин *элемент*.

ТАБЛИЦА «ГРУППИРОВАНИЕ ФРАКЦИЙ»

Общая для Кланов: Любой Клан (включая Волков в Изгнании и Нова Котов)
Общая для Внутренней Сферы: Конфедерация Капеллы, КомСтар, Синдикат Драконов, Федеративные Солнца, Лига Свободных Миров, Свободная Расалхагская республика, Альянс Лиры, «Слово Блейка», наёмники, СОЗЛ 2061 года
Общая для наёмников: Любые наёмные подразделения
Общая для Периферии: Федерация Цирцинус, Магистрат Канопуса, Марианская Гегемония, Окраинный Альянс, Таурианский конкордат, мелкие государства Периферии, пираты
СОЗЛ 2750 года: Любой Клан, КомСтар, «Слово Блейка» (СОЗЛ 2750 года не имеет доступа к списку, общему для Внутренней Сферы)

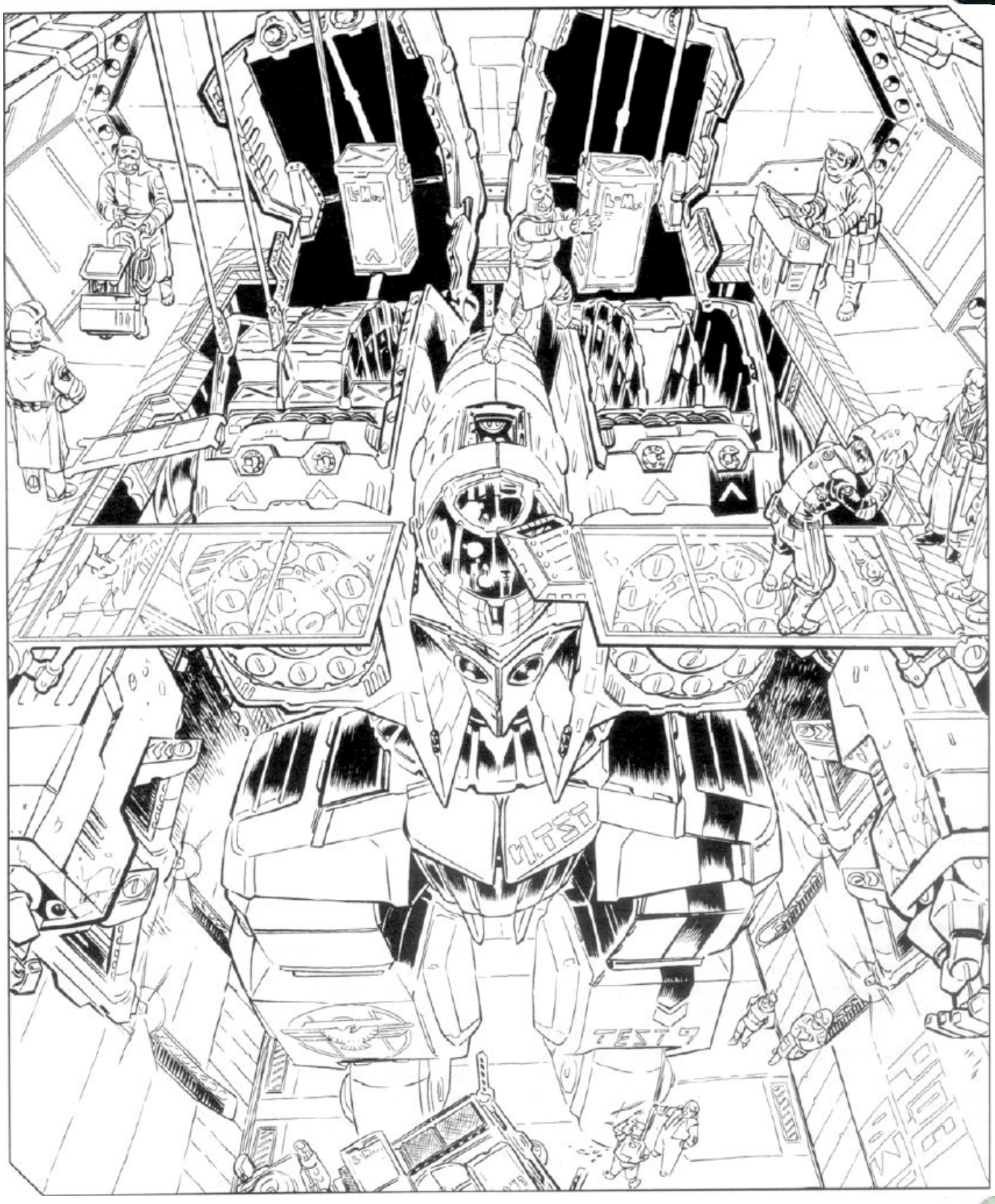

TEST 7

ТАБЛИЦА «СПИСКИ ДОСТУПНОСТИ БОЕВОЙ ЕДИНИЦЫ» (МЕХИ, ПРОТОМЕХИ/МАШИНЫ, ИСТРЕБИТЕЛИ)

Рейтинг войска В.С.	Рейтинг войска Кланов	Рекордшиты	НБЕ/рота
A	1	Любые в этой таблице	2
B	1	3025, 3050, 3055/3058, 3060, 3067 гг., ПР: Обновления	1
C	2	3025, 3050, 3055/3058 гг.	0,5
D	2	3025, 3050 гг.	0
F		Только 3025 года	0

ТАБЛИЦА «СПИСКИ ДОСТУПНОСТИ БОЕВОЙ ЕДИНИЦЫ» (БРОНЕПЕХОТА)

Рейтинг войска В.С.	Рейтинг войска Кланов	Тип бронепехоты	НБЕ/рота
A	1	Любой	2
B	1	Любой Кланов, любой В.С. (по принадлежности)	1
C	2	«Элементал» (Кланы), обычный (В.С.), «Ленивец» (ФС, АЛ), «Инфильтратор» (ФС, АЛ)	0,5
D	2	«Элементал» (Кланы), нет (В.С.)	0
F		Нет	0

В случае войска рейтинга С каждому элементу позволяется 0,5 таких подразделений – это означает, что на каждые 2 элемента может быть одна такая боевая единица. Эта НБЕ может быть или из той фракции, но с более высоким рейтингом (боевая единица 3067 года в войске рейтинга В или С), или из другой фракции той же группы (лиранские боевые единицы в мариковском войске). Получение боевых единиц из другой группы (например, включение клановской боевой единицы в войско Внутренней Сферы) наполовину снижает для этого войска ценность данного НБЕ – поэтому войско рейтинга А будет иметь ценность 1, войско рейтинга В – 0,5, а войско рейтинга С – 0,25. Округлите все доли НБЕ вниз. Если НБЕ брать не хочется, то войско может выбрать оборудование с более низким рейтингом той же самой фракции (например, войско рейтинга А может выбрать солдат из списков для B-F, если они не приводятся в списке для А).

СОЗДАНИЕ ВОЙСКА

При наборе войска игроки должны учитывать 3 возможных ограничения, лежащих за пределами понятий «фракция» и «размер войска»: это размер, состав и ресурсы. Это остаётся на усмотрение игроков и вероятнее всего будет значительно меняться, завися от типа войска и общего представления об игре. Войско, созданное само по себе, должно отвечать только тем критериям, которые заложены его создателем – например, рота ЛСМ рейтинга С, – а войско, созданное для противостояния с другим игроком, должно пройти большее число проверок и корректировок.

Большинство игр *BattleTech* использует войска размером между копьём (4 боевых единицы) и ротой (12 боевых единиц). Конечно, можно отыгрывать и более крупные игры, но чем больше боевых единиц принимает участие в игре, тем длиннее она будет. Игроки должны решить – или ограничить размер своих войск (помимо наложения любых ограничений на ресурсы на приобретаемые боевые единицы), или их войска будут одинакового размера. Этот выбор, в свою очередь, определяет тип ресурсов балансировки – боевая ценность (BV) мало эффективна, когда войска различного размера, и поэтому в таких обстоятельствах лучшим выразителем сбалансированности войск могут стать деньги.

Игроки, желающие получить более точный, хотя и более сложный, способ подсчёта с использованием системы боевой ценности при неравенстве сторон, должны обратиться к *Размерам войска*, с.43.

Многие игры *BattleTech* состоят исключительно из одних Мехов – это быстрый и лёгкий способ игры, на этом также делает упор и коробочное игра Классическая *BattleTech*, – но такая конфигурация не даёт представления о реалиях Вселенной *BattleTech*, где Мехи могут быть поддержаны машинами, пехотой и т.д. Поэтому решение о создании войска, состоящего либо из одних Мехов, либо при поддержке традиционными войсками, становится ключевым. Во Вселенной *BattleTech* Мехи обычно по численности сильно уступают традиционным войскам – приблизительно рота машин и 3-5 рот пехоты на каждое копьё Мехов, – на практике эти соотношения должны быть оговорены игроками.

Ресурсы – аспект создания войска, напрямую влияющего на эффективность войска, оценить его можно либо в деньгах, либо в BV (в редких случаях – и так, и так). Игроки должны решить, какой ресурс будет ограничивать приобретение боевых единиц – BV и стоимость в С-банкнотах для каждого войска включены в таблицы войск фракций, начиная со с.106. В таблицах уровня ресурсов (см. ниже) даны примерные оценки в BV и в С-банкнотах для элемента размером с копьё (для традиционной пехоты – размером с роту) на каждом уровне рейтинга и для каждого типа солдат. Здесь взаимодействие размера и ресурсов может оказаться очень важным. Например, при лимите по BV в 5.000 очков можно приобрести примерно копьё Мехов, но можно также купить и более 200 взводов маршевой стрелковой пехоты (в BV – это по 23 очка за взвод).

Нестандартные формирования

Кланы, КомСтар и «Слово Блейка» используют формирования, отличающиеся от структуры СОЗЛ (копьё-рота-батальон), используемой Наследными государствами. Клановская Звезда вмещает 5 боевых субъединиц и служит аналогом копья или взвода. Уровень II – формирование КомСтара или «Слова Блейка» – состоит из 6 боевых субъединиц, будучи эквивалентом полутора копий.

ТАБЛИЦА «УРОВЕНЬ РЕСУРСОВ – БОЕВАЯ ЦЕННОСТЬ»

Рейтинг войска В.С.	Рейтинг войска Кланов	Копьё лёгких Мехов	Копьё средних Мехов	Копьё тяжёлых Мехов	Копьё штурмовых Мехов
A	1/Вет-Эл	4.000	6.600	7.950	9.500
B	2/Вет-Эл	3.500	5.900	7.000	8.400
C	1/Нов-Рег	3.000	5.100	6.100	7.300
D	2/ Рег	2.300	3.850	4.600	5.500
F	2/Нов	1.800	3.050	3.700	4.400

Рейтинг войска В.С.	Рейтинг войска Кланов	Копьё лёгких машин	Копьё средних машин	Копьё тяжёлых машин	Копьё штурмовых машин
A	1/Вет-Эл	1.600	3.000	3.350	4.950
B	2/Вет-Эл	1.450	2.650	3.000	4.400
C	1/Нов-Рег	1.250	2.300	2.600	3.800
D	2/ Рег	950	1.700	1.950	2.850
F	2/Нов	750	1.400	1.550	2.300

Рейтинг войска В.С.	Рейтинг войска Кланов	Копьё лёгких истребителей	Копьё средних истребителей	Копьё тяжёлых истребителей
A	1/Вет-Эл	2.900	4.900	5.350
B	2/Вет-Эл	2.550	4.350	4.750
C	1/Нов-Рег	2.200	3.800	4.100
D	2/ Рег	1.700	2.850	3.100
F	2/Нов	1.350	2.250	2.450

Рейтинг войска В.С.	Рейтинг войска Кланов	Рота пехоты	Взвод бронепехоты (В.С.)*	Звезда бронепехоты (Кланы)*
A	1/Вет-Эл	180	550	1.600
B	2/Вет-Эл	160	450	1.400
C	1/Нов-Рег	140	400	1.200
D	2/ Рег	120	-	900
F	2/Нов	100	-	750

* Считается 20 солдат (4 отделения) в войске Внутренней Сферы, или 25 солдат (5 Точек) в клановском войске за элемент. Если войско содержит больше или меньше солдат, разделите цифру на 20/25 и умножьте на число солдат.

Чтобы отразить это, игроки за Кланы должны умножить указанную BV или ценность в С-банкнотах на 1,25 (округляя вниз), а формирования КомСтара и «Слова Блейка» умножают свою BV или ценность в С-банкнотах на 1.5 (округляя вниз).

РАЗМЕРЫ ВОЙСКА

Как только противостоящее войско выбрано, обе стороны должны проверить общее число боевых единиц, развёртываемых каждой стороной, прежде, чем проследуют дальше. Хотя система боевой ценности позволяет достичь равной грубой силы, она не учитывает разницы в размерах этих войск. Нижеследующая система, хотя и несколько сложная, позволяет точно оценить войска по их размеру *И* силе.

Во-первых, сложите количество боевых единиц в каждом войске, считая каждый БэтлМех, Точку ПротоМехов, машину и аэрокосмический истребитель одной боевой единицей, каждую Точку/отделение бронепехоты – половиной боевой единицы, и взводы традиционной пехоты – как четверть боевой единицы. Вычтите общее число боевых единиц в меньшем войске из общего числа боевых единиц в большем войске. Полученное число – это различие в грубой силе. Разделите эту цифру на общее число боевых единиц в меньшем войске и умножьте результат на 100. Получившаяся цифра – множитель базового войскового соотношения – истинная доля, на которую большее войско численно превосходит меньшее войско.

После подсчёта множителя базового войскового соотношения умножьте различие в грубой силе на 10. Результат – модификатор грубой силы.

Сравните модификатор грубой силы с множителем базового войскового соотношения. Добавьте 100 к меньшему из этих двух чисел, чтобы получить итоговый долевой модификатор. Затем умножьте это число на BV большего войска – вы получите модифицированную силу.

Теперь разделите общую силу противостоящего войска на общую силу войска игрока (используйте модифицированную силу для любого войска, имеющего большинство элементов). Умножьте частное на 100.

ТАБЛИЦА «УРОВЕНЬ РЕСУРСОВ – С-БАНКНОТЫ»

Рейтинг войска В.С.	Рейтинг войска Кланов	Копьё лёгких Мехов	Копьё средних Мехов	Копьё тяжёлых Мехов	Копьё штурмовых Мехов
A	1/Вет-Эл	20.800.000	44.500.000	66.700.000	96.700.000
B	2/Вет-Эл	18.400.000	39.450.000	59.000.000	85.500.000
C	1/Нов-Рег	16.000.000	34.300.000	51.300.000	74.400.000
D	2/ Рег	12.000.000	27.700.000	38.500.000	55.800.000
F	2/Нов	9.600.000	20.500.000	31.000.000	44.600.000

Рейтинг войска В.С.	Рейтинг войска Кланов	Копьё лёгких машин	Копьё средних машин	Копьё тяжёлых машин	Копьё штурмовых машин
A	1/Вет-Эл	4.000.000	10.000.000	23.800.000	45.200.000
B	2/Вет-Эл	3.500.000	8.800.000	21.000.000	40.000.000
C	1/Нов-Рег	3.000.000	7.700.000	18.300.000	34.750.000
D	2/ Рег	2.250.000	5.800.000	13.700.000	26.000.000
F	2/Нов	1.800.000	4.600.000	11.000.000	20.850.000

Рейтинг войска В.С.	Рейтинг войска Кланов	Копьё лёгких истребителей	Копьё средних истребителей	Копьё тяжёлых истребителей
A	1/Вет-Эл	9.900.000	22.000.000	33.350.000
B	2/Вет-Эл	8.800.000	19.500.000	29.500.000
C	1/Нов-Рег	7.600.000	17.000.000	25.650.000
D	2/ Рег	5.750.000	12.700.000	19.250.000
F	2/Нов	4.600.000	10.200.000	15.400.000

Рейтинг войска В.С.	Рейтинг войска Кланов	Рота пехоты	Взвод бронепехоты (В.С.)*	Звезда бронепехоты (Кланы)*
A	1/Вет-Эл	12.000.000	12.500.000	20.500.000
B	2/Вет-Эл	9.000.000	10.000.000	19.500.000
C	1/Нов-Рег	6.000.000	7.500.000	18.500.000
D	2/ Рег	4.500.000	-	17.500.000
F	2/Нов	2.400.000	-	16.500.000

* Считается 20 солдат (4 отделения) в войске Внутренней Сферы, или 25 солдат (5 Точек) в клановском войске за элемент. Если войско содержит больше или меньше солдат, разделите цифру на 20/25 и умножьте на число солдат.

Это итоговое число – сила (в процентном соотношении) противостоящего войска, сравниваемого с войском игрока.

Оба войска в сражении имеют ценность в 6.000 BV, но атакующий игрок имеет 5 боевых единиц, а защищающийся всего 4. 4 вычесть из 5 – получаем различие в грубой силе, равное 1. Разделив это число на 4 и умножив результат на 100, получим множитель базового войскового соотношения, равный 25 (1 : 4 = 0,25; 0,25 x 100 = 25). Это означает, что атакующий имеет на 25% боевых единиц больше, чем защищающийся. Однако различие в грубой силе равно лишь 1 (атакующий имеет всего на 1 боевую единицу больше, чем защищающийся). Это даёт модификатор грубой силы, равный 10% (1 x 10). Т.к. 10% является меньшим из двух множителей, то к именно нему нужно добавить 100 – получаем итоговый долевой модификатор, равный 110% (силы атакующего по сравнению с силами защищающегося). Умножив итоговый долевой модификатор на BV атакующего (6.000), получаем модифицированную силу, равную 6.600 BV (66 войсковых очков).

Если бы в этом примере войско игрока было защищающимся, то противостоящее войско (атакующее) имело бы 110% силы войска игрока ([6.600 : 6.000] x 100). Если бы сценарий рекомендовал противостоящее войско в размере 125% от сил войска игрока (7.500 BV или 75 войсковых очков), противостоящее войско могло бы быть увеличено ещё на 900 BV.

Если бы оба игрока были атакующими, а противостоящее войско – защищающимся, их противник развёртывал бы около 91% общих сил игроков ([6.000 : 6.600] x 100). Если бы сценарий назвал бы размер противостоящего войска в 100% от общих сил атакующих, состав противостоящего войска мог был быть увеличен в пределах 600 BV. К тому же сценарий призвал бы к тому, чтобы противостоящее войско имело не более 67% общих сил игроков, что означало бы, что противостоящее войско должно располагать ещё 1.600 BV (увеличивая свою силу до 4.400 BV).

ТАБЛИЦА «РАСПРЕДЕЛЕНИЕ ПРИПАСОВ (С-банкноты)»

Рейтинг войска В.С.	Рейтинг войска Кланов	Копьё Мехов	Копьё машин/ПротоМехов	Рота пехоты	Взвод бронепехоты*	Копьё истребителей
A	1/Вет-Эл	100.000	50.000	11.000	25.000	50.000
B	2/Вет-Эл	50.000	25.000	9.000	20.000	25.000
C	1/Нов-Рег	30.000	15.000	7.000	15.000	12.500
D	2/Рег	20.000	10.000	5.000	10.000	10.000
F	2/Нов	10.000	5.000	3.000	5.000	5.000

* Считается 20 солдат в элементе (25 в клановских войсках). Если войско содержит больше или меньше солдат, разделите цифру на 20/25 и умножьте на число солдат.

Модификаторы	
Войско находится в бою	x 1D6
Модификаторы фракций	
Клан Вторжения*	x 1,25
Кланы мелких захватов+	x 1,10
Домашние Кланы	x 0,75
Альянс (Содружество) Лиры	x 1,30
Федеративные Солнца	x 1,20
Синдикат Драконов	x 1,25
Конфедерация Капеллы	x 1,10
Лига Свободных Миров	x 1,00
КомСтар	x 1,25
«Слово Блейка»	x 1,25
Свободная Расалхагская республика	x 0,75
Таурианский конкордат	x 1,05
Магистрат Канопуса	x 0,85
Окраинный Альянс	x 0,70
Мелкое государство Периферии	x 0,75
Государства Глубокой Периферии	x 0,50

* Кланы Нефритового Сокола, Волка, Призрачного Медведя, Стальной Гадюки (3051-3060 гг.), Дымчатого Ягуара (3050-3059 гг.)
\+ Кланы Алмазной Акулы, Адских Лошадей и Снежного Ворона

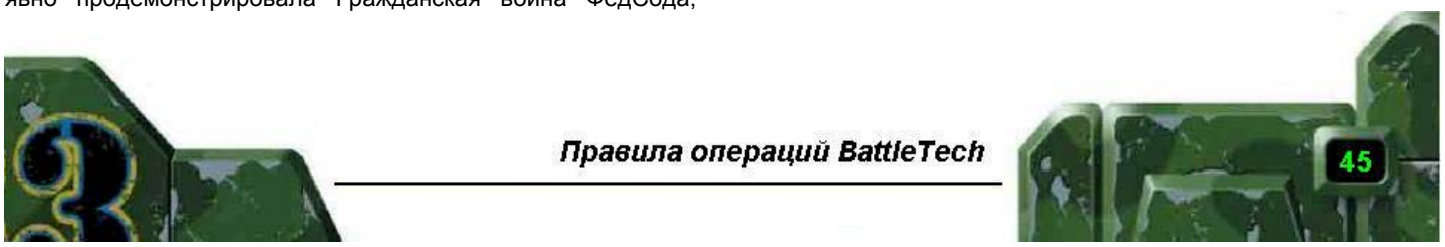
Игроки могут модифицировать силу атакующего и защищающегося войск различными способами, но каждый из них по возможности должен сохранять то же самое количество боевых единиц. В противном случае игроки будут вынуждены пересчитать различие в грубой силе и множитель базового войскового соотношения. Подмена одной боевой единицы в противостоящем войске другой (лучше подходящей для боевой ценности) или изменение уровней опытности воинов – простейшие методы решения таких проблем. Последний способ работает лучше всего тогда, когда противостоящее войско нуждается лишь в относительно мелких изменениях.

МАТЕРИАЛЬНО-ТЕХНИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ

Истощение припасов – существенная составляющая существования войска и его боевой эффективности. Обеспечение безопасности линий снабжения – такая же важная работа, как и захват стратегических объектов. Как явно продемонстрировала Гражданская война ФедСода, поддержание линий снабжения – и защита их от врага – одна из важнейших составляющих победы. Однако противник – не единственный источник беспокойства при налаживании эффективной работы линий снабжения. Материально-технический корпус – и «дружественные» войска – могут стать такими же источниками проблем, что и противник. Размещение припасов в подходящем месте – такое же искусство, что и сама война, и все элементы в этой цепочке должны отвечать запросам даже большим, чем те, которые могут возникнуть на суше. Престижные войска (те, которые имеют наивысшие рейтинги войск), в местах боевых действий получат припасы быстрее, чем войска с рейтингом пониже, находящиеся на тыловых постах, независимо от того, сколько припасов требуется последним.

ЗАКУПКА ПРИПАСОВ

В мирное время войска часто стремятся выстроить хранилища для оборудования, которое понадобится им в случае войны, и когда конфликт достигнет их, они быстро извлекут все необходимое.



Сбалансированность нужд войск – работа штатная (обычно выполняемая заместителем командира (исполнительным офицером) и группой из числа вспомогательного штата), это постоянная попытка выровнять нужды войска с фондами за закупку припасов. Припасы могут идти до полугода, если они вообще прибудут – в цепочку поставок часто вмешиваются пираты и другие непредвиденные обстоятельства, – и игроки должны учитывать такую изменчивость, чтобы избежать дисбаланса в снабжении. В конце концов, не надо доводить войну до такого момента, когда у вас будет иметься 1.000 т боеприпасов для РБД, в то время как ваши боевые единицы используют только РДД.

Количество денег, доступных для материально-технических целей – закупка запчастей, оружия, брони, боеприпасов и других предметов, – от войска к войску может широко варьироваться. В войсках Домов это – бюджет, выделяемый им центральным командованием, а в войсках наёмников это реальные финансовые затраты войска в обмен на материалы, необходимые для выживания. В таблице «Распределение припасов (С-банкноты)», приведённой выше, даны общие детали о финансах, получаемых войском каждого Дома или СОЗЛ, – наёмные войска тратят свои деньги так, как им нужно.

Войска Кланов и КомСтара содержат 5 и 6 субъединиц соответственно, и поэтому их значения распределения запасов финансов пропорционально увеличиваются.

Припасы могут быть запрошены в любое время по решению войскового квартирмейстера, хотя для простоты это происходит обычно только раз в месяц (в игровых целях считайте, что это происходит 1-го числа каждого месяца). Игроки просят припасы отсылкой запроса и осуществлением соответствующих платежей соответствующим властям. Стоимость физических припасов (что угодно, кроме жалованья) может увеличиться или уменьшиться в зависимости от положения дел в войске (см. *Ситуация со снабжением*, ниже). Припасы, которые можно приобрести, включают в себя:

Броню: Запасная броня может быть приобретена контейнерами по 1 т по стоимости, указанной в *BMR*, с.149-150.

Компоненты: Запасные компоненты могут быть приобретены по стоимости, указанной в *BMR*, с.149-150. В момент покупки должен быть определён тоннаж оборудования вроде двигателей и активаторов.

Оружие и боеприпасы: Запасное оружие, боеприпасы и оборудование может быть приобретено по стоимости, указанной в *BMR*, с.151.

Топливо: После каждого сражения машинам, работающим на двигателе внутреннего сгорания (ICE), требуется следующее число тонн топлива: (рейтинг двигателя / 1.000) х число ходов сражения (округляя вверх). Истребители и шаттлы также требуют дозаправки топливом, которое они потратили хотя бы на полёт. Топливо стоит 100 С-банкнот за 1 т. более подробные правила о стоимости различных видов топлива смотрите *Сопровождение к Классической BattleTech (Classic BattleTech Companion)*.

Предметы личного потребления: Вдобавок к жалованью, выдаваемому каждому солдату, войска нужно постоянно снабжать товарами личного потребления (пища, вода, униформа и т.д.). Эти предметы стоят 500 С-банкнот за отделение (или за экипаж машины, или за пилота, или за МехВоина). Недопоставка этих товаров ежедневного потребления может негативно сказаться на Морали.

Медицинское обеспечение: Смотрите *Медицинские услуги* в *Ремонте и обслуживании*, с.54.

Запрошенные, физические припасы прибудут через [7 – (1D6 : модификатор)] месяцев. Это время может быть изменено Пределом Успеха квартирмейстера при броске Навыка Бюрократизм (если используется *CBT:RPG*) или опытности (при использовании *BattleTech*) по таблице «Доставка припасов». Однако, невзирая на результат броска, пройдёт как минимум 1 месяц, прежде чем прибудут припасы. Жалованье всегда выдаётся в том же самом месяце, за который оно выплачивается.

ТАБЛИЦА «ДОСТАВКА ПРИПАСОВ»

Ситуация со снабжением	Модификатор броска
CBT:RPG	
Навык Бюрократизм	+ MoS
BattleTech	
Квартирмейстер – новичок	-1
Квартирмейстер – регуляр	0
Квартирмейстер – ветеран	+1
Квартирмейстер – элита	+3

Резервные фонды

Поскольку их устроение подразумевает и их последующую транспортировку, неклановские войска могут иметь резервные фонды запасов любого размера. Однако клановские войска имеют сильно ограниченные припасы и могут иметь максимум по 50 т припасов на Мех, машину или истребитель, или по 10 т на Звезду пехоты или бронепехоты в войске. Припасы, превышающие это количество, изымаются Кланом.

Закупки

Хотя многие припасы доступны практически везде, распространённость некоторых припасов зависит от географической области. В таблице «Доступность оружия и оборудования» приведена вероятность доступности предметов любого класса и всевозможные модификаторы стоимости. Чтобы проверить доступность, бросьте 2D6 и сравните результат с целевым числом (число до косой черты), которое соответствует фракции, поставляющей припасы (родная фракция войска или – в случае наёмников – наниматель). Для наёмных войск добавьте к этому целевому числу +2. Если результат броска кубиков равен или превышает целевое число, данный предмет доступен. В противном случае в этом месяце получить его нельзя. Если предмет доступен, умножьте его базовую стоимость на приведённый множитель (цифра после косой черты) и добавьте все соответствующие модификаторы ситуации со снабжением.

Игроки, использующие *CBT:RPG*, могут сделать Проверку Попрошайничества, добавив приведённую доступность, увеличенную на +4, чтобы получить целевое число.

Ситуация со снабжением

Ситуация с войском играет важную роль в его способности использовать припасы своевременно и эффективно. Например, лояльное фронтовое войско скорее всего получит все то, что ему нужно, а малозначащее тыловое войско наверняка должно будет заплатить побольше и подождать подольше, чтобы восполнить растраченные припасы.

ТАБЛИЦА «ДОСТУПНОСТЬ ОРУЖИЯ И ОБОРУДОВАНИЯ»*

	Федеративные Солнца	Альянс Лиры+	Синдикат Драконов#	Лига Свободных Миров§	Конфедерация Капеллы	КомСтар§++	Клан##	Периферия
Энергетическое оружие								
ER Laser (B)	5+/1,2	5+/1,1	7+/1,3	4+/1,0	7+/1,2	8+/1,2	4+/1,0	8+/1,5
Laser (B)	4+/1,0	3+/0,9	4+/1,0	5+/1,1	5+/1,1	4+/1,0	3+/0,9	6+/1,5
Pulse Laser (B)	4+/1,0	5+/1,1	6+/1,1	3+/0,9	5+/1,0	6+/1,0	3+/1,0	8+/1,2
Heavy Laser (C)	11/2,0	10/2,0	10/2,0	12/2,0	12/2,0	11/2,0	9/1,0	12/3,0
Micro Laser (C)	12/2,0	11/2,0	11/2,0	12/2,2	12/2,5	11/1,5	8/1,0	12/2,8
Flamer (B)	3+/1,0	3+/0,9	3+/1,0	3+/1,0	3+/1,0	3+/1,1	3+/0,9	3+/1,0
PPC (B)	6+/1,1	5+/1,0	6+/1,1	8+/1,2	8+/1,6	5+/1,0	3+/1,0	9+/1,6
ER PPC (B)	7+/1,0	7+/1,0	6+/1,0	6+/1,1	6+/1,0	6+/1,2	5+/1,0	10+/1,1
Баллистическое оружие (включая боеприпасы)								
MG (B)	3+/1,0	3+/1,0	3+/1,0	3+/1,0	3+/1,0	3+/1,0	3+/1,0	3+/1,0
AC (B)	5+/0,9	4+/0,9	5+/1,0	6+/1,1	6+/1,2	6+/1,0	4+/1,0	7+/1,3
Вспом.воен.снаряжение для AC (I)	7+/1,0	8+/1,4	9+/1,5	9+/1,4	10+/1,8	9+/2,0	10+/2,5	11+/3,0
LB-X (B)	7+/1,0	7+/1,0	8+/1,1	4+/0,9	7+/1,0	6+/1,1	4+/1,0	8+/1,3
Ultra AC (B)	6+/1,0	6+/1,0	7+/1,0	6+/1,1	7+/1,0	5+/1,0	4+/1,0	7+/1,2
Rotary AC (I)	8+/1,0	10+/1,3	11+/1,3	11+/1,1	11+/1,5	12+/1,4	12+/2,0	12+/2,0
Gauss Rifle (B)	7+/1,0	7+/1,0	8+/1,0	6+/0,9	8+/1,0	6+/1,1	5+/1,0	8+/1,3
Light Gauss (I)	9+/1,5	9+/1,3	8+/1,3	6+/1,0	8+/1,1	8+/1,5	11+/1,5	10+/1,5
Heavy Gauss (I)	10+/1,1	8+/1,0	10+/1,2	10+/1,2	10+/1,2	9+/1,3	11+/1,3	11+/1,6
AMS (B)	7+/1,0	7+/1,0	7+/1,0	5+/1,0	8+/1,1	5+/1,1	4+/1,0	8+/1,3
Ракеты (включая боеприпасы)								
LRM (B)	6+/1,0	5+/1,0	6+/1,1	5+/1,1	7+/1,0	5+/1,0	4+/1,0	7+/1,3
Вспом.воен.снаряжение для LRM (B)	8+/1,5	7+/1,3	8+/1,2	6+/1,0	6+/1,2	10+/2,0	11+/2,5	11+/2,5
SRM (B)	6+/1,0	5+/0,9	4+/0,8	4+/0,9	5+/1,0	4+/1,0	4+/1,0	6+/1,3
Streak SRM (B)	7+/1,0	7+/1,0	5+/1,0	6+/0,9	7+/1,0	5+/1,1	4+/1,0	9+/1,2
ATM (C)	12+/1,75	11+/1,5	10+/1,3	11+/1,3	12+/1,75	11+/1,5	6+/1,0	12+/2,0
MRM (I)	10+/1,3	11+/1,3	7+/1,0	9+/1,1	11+/1,3	9+/1,1	11+/1,5	11+/1,6
Rocket Launcher (I)	10+/1,3	10+/1,2	11+/1,5	9+/1,2	8+/1,1	8+/1,2	10+/1,0	7+/1,0
Другое оружие и оборудование								
Артиллерия (B)	8+/1,1	7+/1,0	7+/1,1	8+/1,0	8+/0,9	8+/1,1	9+/1,0	10+/1,5
Палубное оружие боевых кораблей (B)	10+/1,5	10+/1,5	10+/1,5	9+/1,0	11+/1,5	8+/1,2	6+/1,0	12+/3,0
C3 (I)	8+/1,0	9+/1,0	7+/1,0	7+/1,0	9+/1,0	4+/1,1	12+/2,0	11+/2,0
C3i (I)	11+/1,5	11+/1,4	11+/1,5	11+/1,4	11+/1,5	8+/1,0	12+/2,0	12+/2,0
MASC (B)	8+/1,1	8+/1,1	7+/1,0	8+/1,0	8+/1,1	7+/1,1	4+/1,0	10+/1,4
TSM (I)	9+/1,2	10+/1,3	10+/1,2	9+/1,1	7+/1,0	11+/1,4	12+/1,75	12+/1,5
Targeting Computer (B)	8+/1,0	9+/1,2	10+/1,5	10+/1,2	10+/1,8	9+/1,2	6+/1,0	12+/2,0
Другая электроника	6+/1,1	6+/1,0	6+/1,0	6+/1,1	6+/1,1	5+/1,0	4+/1,0	9+/1,5
Компоненты								
Armor (std) (B)	2+/1,0	2+/1,0	2+/1,0	2+/1,0	2+/1,0	2+/1,0	2+/0,9	2+/1,0
Armor (FF) (B)	4+/1,0	4+/1,0	4+/1,0	4+/1,0	4+/1,0	3+/0,9	2+/0,8	5+/1,1
Armor (stealth) (I)	9+/2,0	10+/2,1	10+/2,2	9+/1,8	7+/1,0	9+/2,5	11+/2,0	12+/3,0
Fusion Engine (B)	4+/0,8	5+/1,0	6+/0,8	6+/1,1	7+/1,3	5+/1,0	4+/1,0	7+/1,5
XL Fusion Engine (B)	7+/1,0	7+/1,0	7+/1,0	7+/1,0	8+/1,1	6+/1,2	7+/1,0	10+/1,6
Light Fusion Engine (I)	10+/1,4	7+/1,0	11+/1,5	11+/1,3	11+/1,5	11+/1,5	12+/1,5	12+/2,0
ICE Engine (B)	3+/1,0	3+/1,0	3+/1,0	3+/1,0	3+/1,0	3+/1,1	3+/1,0	3+/1,0
Gyro (B)	6+/1,1	5+/1,0	4+/0,8	6+/1,1	6+/1,1	6+/1,1	6+/1,0	7+/1,5
Компоненты шаттлов/ «прыгунов» (B)	8+/1,0	8+/1,0	8+/1,0	8+/1,0	8+/1,0	7+/1,0	5+/1,0	10+/2,0
Компоненты боевых кораблей (B)	11+/1,5	11+/1,5	11+/1,5	10+/1,3	11+/1,5	10+/1,2	9+/1,0	12+/3,0
Другие компоненты (B)	6+/1,0	6+/1,0	5+/1,0	7+/1,2	7+/1,1	7+/1,0	7+/1,0	8+/1,5

C = система Кланов I = система Внутренней Сферы/Периферии B = обе фракции

* Приведённые стоимости и доступности предполагают, что войско пытается приобрести предметы, принадлежащие его собственной технологической базе (внутренняя Сфера – для внутренней Сферы и Периферии, Клан – для Кланов). Войско Внутренней Сферы, пытающееся приобрести клановскую версию системы, имеющую двойную технологическую базу (например, LRM), должно добавить +4 к сложности и удвоить модификатор стоимости, поэтому предмет с характеристикой 5+/1,1 станет 9+/2,2. Клановское войско, пытающееся приобрести сфероидный вариант своих систем, уменьшает сложность на –1 и снижает модификатор стоимости до 3/4 от указанного числа.

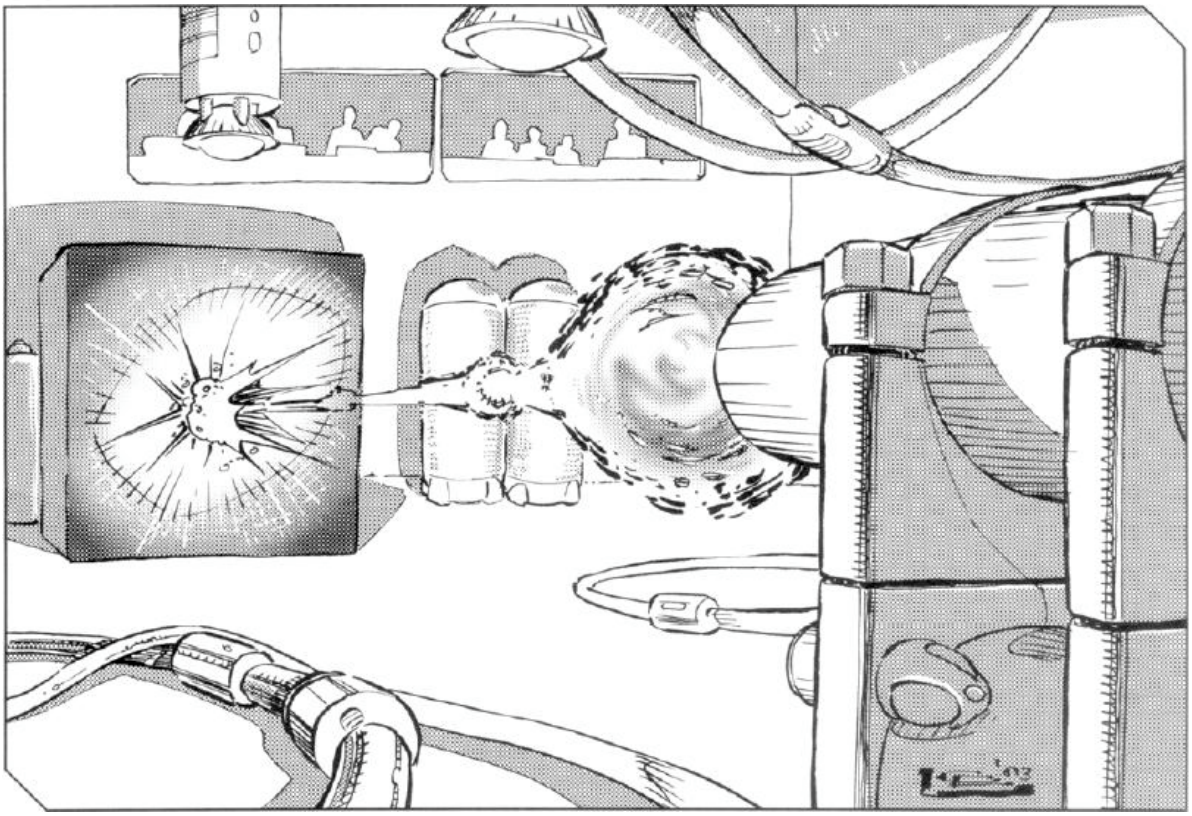
\+ Войска Клана Волка (в Изгнании) могут пользоваться колонкой «Альянс Лиры».

\# Войска Нова Котов могут пользоваться колонкой «Синдикат Драконов».

§ Войска «Слова Блейка» могут использовать или колонку «Лига Свободных Миров», или колонку «КомСтар»

++ Свободная Расалхагская республика использует колонку «КомСтар».

Войска Кланов Волка (в Изгнании) и Нова Кота могут пользоваться колонкой «Клан», добавив +1 к приведённым сложностям (максимум до 12) и добавив к множителю стоимости 0,5.



Чтобы определить ситуацию в войске со снабжением, сложите все применяемые модификаторы ситуации из таблицы «Ситуация», а затем сравните результат с соответствующим «Доступность припасов» (с.49). Первая колонка, «Модификатор стоимости припасов», применяется ко всем запрошенным физическим припасам (это касается всего, кроме жалованья) и должен быть вычислен до отдачи соответствующего запроса для того, чтобы узнать, достаточно ли денег. Вторая колонка, «Шанс перехвата», определяет вероятность задержки или перехвата каждой поставки припасов сторонними силами (враждебными или иными). Хотя этот шанс перехвата определяется ситуацией при получении припасов, он должен определяться в месяц их ожидаемого прибытия. Чтобы сделать это, бросьте 2D6 и сравните результат с соответствующей строкой таблицы «Доступность припасов». Если результат броска равен или больше первого значения, приведённого в колонке «Шанс перехвата», припасы прибывают; в противном случае они задерживаются или теряются. Если результат броска находится между первым и вторым числами колонки «Шанс перехвата», припасы задерживаются, а игрок в следующем месяце делает ещё один бросок. Если результат равен или меньше второго числа, припасы (и любые деньги, оплаченные за них) теряются.

ЖАЛОВАНЬЕ

Одна из крупнейших статей расходов, с которой сталкивается войско, – это выплата жалованья своему персоналу. В национальной армии жалованье выплачивается центральными властями путём перечисления на личные счета солдат или путём передачи денег административному составу войска, а у наёмных войск деньги идут от контрактов, подписанных командованием, и суммы могут серьёзно варьироваться. Нижеследующие жалованья и модификаторы предоставляют руководство по выплате жалованья солдатам Домов и наёмникам и могут попасть под влияние множества внешних факторов в такой же степени, как и другие дела материально-технического снабжения, когда вероятной причиной проблем становятся война и политические уступки. Если в данный месяц жалованье не выплачивалось, бросьте 2D6. Если результат равен или меньше, чем количество раз за последние 12 месяцев, когда не выплачивалось жалованье, то уровень Морали войска снижается на Предела Провала (MoF; минимум до 1), и игрок должен сделать бросок на Мятеж (см. с.54).

Клановские войска не получают непосредственно деньги и поэтому не страдают от невыплаты жалованья. Однако игроки могут использовать жалованье как критерий того, сколько оборудования в месяц может требовать клановское войско.

Войско, которому месяц не платили, не теряет Мораль, поскольку результат броска 2D6 не может быть равен или больше 1. Войско, которому не платили 6 месяцев, теряет Мораль при результате броска кубиков 2-6. Если результат броска равен 6, войско теряет 1 уровень Морали (6 – 6 = 0, но уменьшение не может быть меньше 1).

ТАБЛИЦА «СИТУАЦИЯ»

Ситуация	Очки
Рейтинг войска Внутренней Сферы	
Войско рейтинга A	+5
Войско рейтинга B	+4
Войско рейтинга C	+3
Войско рейтинга D	+2
Войско рейтинга F	0
Рейтинг войска Кланов	
Войско 1-го эшелона и ветераны/элита	+5
Войско 2-го эшелона и ветераны/элита	+4
Войско 1-го эшелона и новички и регуляры	+3
Войско 2-го эшелона и регуляры	+2
Войско 2-го эшелона и новички	0
Лояльность	
Войско фанатично преданно (снабжающей фракции)	+2
Войско сомневающееся (в снабжающей фракции)	-1
Развёртывание	
Войско 1-го эшелона/фронтовое*	+2
Войско участвует в боевых операциях	+1
Войско тыловое	-1
Войско окружено вражескими войсками+	-3
Войско берёт запасы у родной нации	+1
Войско берёт запасы у враждебной нации	-1
Тип войска (применяется только наибольший модификатор)	
Войско – из армии Дома	+2
Войско – часть СОЗЛ	+1
Войско – наёмники, берущие запасы у нанимателя	-1
Войско – наёмники с собственными земельными владениями	0
Войско – Клан Вторжения	-1
Войско – домашний Клан	-3
Ситуация	
Припасы задерживаются	+1 за каждый месяц задержки

* Войско располагается в пределах 30 световых лет от враждебного мира.
\+ Войско не имеет линии снабжения на расстоянии до 30 световых лет до дружественного мира.

ТАБЛИЦА «ДОСТУПНОСТЬ ПРИПАСОВ»

Общее количество очков	Модификатор стоимости припасов	Шанс перехвата
<0	200%	8/5
1-2	150%	7/4
3-4	125%	6/3
5-6	100%	5/3
7-8	90%	4/2
9+	80%	3/2

ТАБЛИЦА «ЖАЛОВАНЬЕ СОЛДАТ (на 1 человека)»

Тип солдата	Базовое жалованье
МехВоин	1.500 С-банкнот
Аэрокосмический пилот	1.500 С-банкнот
Пехотинец	750 С-банкнот
Бронепехотинец	960 С-банкнот
Член экипажа бронемашины	900 С-банкнот
Артиллерист	900 С-банкнот
Пилот аэрокосмического аппарата	900 С-банкнот
Разведчик	1.050 С-банкнот
Доктор	1.500 С-банкнот
Медсестра/полевой медик	640 С-банкнот
Техник	800 С-банкнот
Помощник техника	500 С-банкнот
Член экипажа космической станции	750 С-банкнот
Член экипажа шаттла	1.000 С-банкнот
Член экипажа «прыгуна»	750 С-банкнот
Член экипажа боевого корабля	1.200 С-банкнот
Модификаторы	
Качество солдата	
Новичок	x 0,6
Регуляр	x 1,0
Ветеран	x 1,6
Элита	x 3,2
Другое	
Опасная служба*	x 1,5
Звание	
Срочнослужащий	x 0,6
Офицерское	x 1,2
Ранг	x (Ранг/2)+

* Развёртывание в зоне боевых действий (только для войск Домов).
\+ При использовании *CBT:RPG*.

При результате 2 войско теряет 4 уровня Морали (6 – 2 = 4). Невыплата жалованья может обернуться большими неприятностями!

ПРАВИЛА ПРИВЯЗКИ ОБОРУДОВАНИЯ из ПР:ОБНОВЛЕНИЯ

Таблицы организации и оборудования (ТОиО), представленные в *Полевом Руководстве Классической BattleTech: Обновления* и в пересмотренном *Полевом Руководстве Классической BattleTech: Наёмники*, включают в себя сведения о составе любого войска любой фракции Кланов и Внутренней Сферы. Цифры Кланы/З.Л./Омни(Колонка), данные для каждого войска, представляют собой процентное содержание такого оборудования, развёртываемого данным войском. Эти сведения разбиты на 3 категории: клановская технология (Кланы), возрождённая и новая технология Звёздной Лиги и Внутренней Сферы (З.Л.) и боевые единицы класса «омни» (Омни). Примечание (Колонка) – это цифра или буква, указывающая на рейтинг войска, который определяет таблицы, используемые для случайной генерации войска.

Под значениями «Кланы» и «З.Л.» подразумевается процентное содержание в войске оборудования эпохи Звёздной Лиги. Всё, что не является КланТехом или оборудованием Звёздной Лиги, становится «СтароТехом». Никакое отдельное значение не превышает 100%, а общую технологию не нужно дополнять до 100% благодаря имеющимся очкам СтароТеха, которые считаются таковыми для любых «утерянных» технологий. Комбинирование технологий может превысить 100%, в этом случае игроки должны проконсультироваться с правилами *Гибридные боевые единицы и перевооружение КланТехом*, приведёнными ниже.

Хотя информация, данная в *Полевом Руководстве Классической BattleTech: Обновления*, является руководством для составления войска, игроки могут использовать её совместно с правилами, данными в этой книге, создав абсолютно достоверные войска *BattleTech*. Игроки могут приспособить эти детали тогда, когда используют правила случайной генерации боевых единиц (см. с.108-114, *BMR*) и таблицы привязки, данные в серии *Полевых Руководств*, или же могут использовать отдельно.

Все нижеследующие правила являются правилами Уровня 3.

ЧЁТКОЕ ОПРЕДЕЛЕНИЕ ВОЙСКА

Каждая стандартная боевая единица в войске *BattleTech* соответствует одной из 3-х категорий и одной из 2-х конфигураций. Нестандартные боевые единицы могут смешивать технологические базы. Правила по их использованию приведены в секции *Гибридные боевые единицы и перевооружение КланТехом* (см. с.52).

Технологии

Кланы (Кланы): Боевая единица является КланТехом, если она построена и разработана Кланами – будь то *Timber Wolf*, костюм «Элементал» или штурмовая машина *Mars*. В игровых терминах эта категория применяется к любой боевой единице, построенной с применением клановской технологии Уровня 2.

Звёздная Лига (З.Л.): Эта категория охватывает боевые единицы, использующие возрождённое оборудование эпохи Звёздной Лиги, или те боевые единицы, которые были выпущены в последние годы с использованием новой или возрождённой технологии. Модели вроде *Highlander*'а, *Demon*'а и *Eisensturm*'а – модели технологии Звёздной Лиги, т.к. являются старыми моделями, переоборудованными новой технологией – как MAD-5L *Marauder* и SL-15R *Slayer*. В игровых терминах эта категория применяется к любой боевой единице, построенной с применением технологии Внутренней Сферы Уровня 2.

СтароТех (100 – (Кланы + З.Л.)): Ветераны Наследных войн, эти антикварные боевые единицы по-прежнему используются во Внутренней Сфере в наименее престижных войсках. Эта категория включает в себя любые боевые единицы, не использующие КланТех или технологию Звёздной Лиги. В игровых терминах эта категория применяется к любой боевой единице, построенной с применением технологии Уровня 1.

Конфигурации

Омни (Омни): В зависимости от типа боевой единицы, боевая единица с технологией «Омни» может быть ОмниМехом, ОмниИстребителем или ОмниМашиной. Как первооткрыватели этой технологии, Кланы имеют значительное преимущество над Внутренней Сферой, хотя этот разрыв постоянно сокращается. Все боевые единицы с технологией «Омни» используют клановскую технологию или технологию Звёздной Лиги.

Обычные: Боевые единицы, не использующие технологию «Омни», считаются обычными.

71-й Лёгкий Кавалерийский полк Сандры Барклай из «Лёгкой кавалерии Эридана» имеет на конец 3067 года рейтинг 50/50/15(A). Это означает, что при создании войска из 71-го полка 15% боевых единиц могут быть боевыми единицами с технологией «Омни», 50% боевых единиц могут включать КланТех и 50% могут включать технологию Звёздной Лиги.

Если игрок во время игры решил развернуть войско из 8-и БэтлМехов 71-го полка, 4 Меха будут использовать КланТех (4 из 8 = 50% войска), и 4 Меха будут использовать технологию Звёздной Лиги или улучшенную технологию Внутренней Сферы (вновь 50% войска). один из 8-и Мехов является ОмниМехом (15% от 8 – это 1,2, округляя вниз до 1). Игрок должен решить, какой моделью будет его боевая единица – клановской или сфероидной.

Поскольку значения для КланТеха и Звёздной Лиги при сложении дают 100%, данное войско не имеет какого-либо устаревшего оборудования эпохи Наследных войн, хотя некоторые модели Звёздной Лиги могут оказаться и старыми моделями, переоборудованными новым оружием. При определении того, из какого оборудования нужно набирать войско, 71-й полк имеет рейтинг войска A.

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ПРОЦЕНТНЫХ СОДЕРЖАНИЙ

Игроки могут использовать рейтинги технологии каждого войска для генерации его случайных боевых единиц, бросая кубик с процентами для проверки технологии и конфигурации каждой боевой единицы в войске. Или же игрок может продолжить использовать обычные кубики 2D6 из *BattleTech*, выяснив, какому целевому числу 2D6 соответствует значение процентного содержания (равного или меньшего, чем указанное процентное содержание по таблице «Случайные пороговые значения процентного содержания»). В таких случаях считайте невозможным бросок 2D6 для процентного содержания, меньшего 3%.

ТАБЛИЦА «СЛУЧАЙНЫЕ ПОРОГОВЫЕ ЗНАЧЕНИЯ ПРОЦЕНТНОГО СОДЕРЖАНИЯ»

Значение процентного содержания	Результат броска 2D6
3	2
8	3
17	4
28	5
42	6
58	7
72	8
83	9
92	10
97	11
100	12

Рик генерирует роту известных наёмников, «Иррегуляров шаттлов». «Иррегуляры» имеют значение «Омни» в 5%.

ТАБЛИЦА «ТЕХНОЛОГИЯ КЛАНОВ по ФРАКЦИИ»

2D6	Альянс Лиры	Федеративные Солнца	Синдикат Драконов	Свободная Расалхагская республика	Лига Свободных Миров	Конфедерация Капеллы	Другие
2	Алмазная Акула	Алмазная Акула	Волк	Алмазная Акула	Звёздный Уж	Нефритовый Сокол	Нефритовый Сокол
3	Стальная Гадюка	Стальная Гадюка	Призрачный Медведь	Нова Кот	Алмазная Акула	Алмазная Акула	Алмазная Акула
4	Волк (в Изгнании)	Волк (в Изгнании)	Призрачный Медведь	Нова Кот	Стальная Гадюка	Стальная Гадюка	Стальная Гадюка
5	Волк	Волк	Призрачный Медведь	Нефритовый Сокол	Алмазная Акула	Алмазная Акула	Алмазная Акула
6	Нефритовый Сокол	Нефритовый Сокол	Нова Кот	Волк	Нефритовый Сокол	Нефритовый Сокол	Нефритовый Сокол
7	Нефритовый Сокол	Нефритовый Сокол	Нова Кот	Волк	Нова Кот	Нова Кот	Нова Кот
8	Нефритовый Сокол	Нефритовый Сокол	Нова Кот	Призрачный Медведь	Призрачный Медведь	Призрачный Медведь	Призрачный Медведь
9	Волк (в Изгнании)	Волк	Призрачный Медведь	Призрачный Медведь	Волк	Волк	Волк
10	Волк	Волк (в Изгнании)	Призрачный Медведь	Волк (в Изгнании)	Стальная Гадюка	Стальная Гадюка	Стальная Гадюка
11	Стальная Гадюка	Стальная Гадюка	Алмазная Акула	Стальная Гадюка	Волк	Волк	Волк
12	Призрачный Медведь	Волк (в Изгнании)	Дух Крови	Адские Лошади	Нова Кот	Огненный Мандрил	Призрачный Медведь

Рик против целевого числа 5 может бросить кубик с процентами, но у него под рукой кубика D10, и поэтому он решает бросать кубики 2D6. Сверившись с таблицей «Случайные пороговые значения процентного содержания», он узнаёт, что соответствующее целевое число будет 2, поскольку 5% меньше, чем 8% (целевое число 3), но больше, чем 3% (целевое число 2). Если бы Рик выяснял значение КланТеха у «Иррегуляров», он не мог бы использовать метод 2D6, поскольку 2%-ный рейтинг «Иррегуляров» приведёт к 0 (слишком малое число для регистрации по шкале 2D6).

СЛУЧАЙНАЯ ТЕХНОЛОГИЯ И КОНФИГУРАЦИЯ

При использовании метода случайного состава войска, приведённого на с.108-109, *BMR*, игрок может также случайно определить и технологию и конфигурацию боевой единицы. Во-первых, игрок проверяет конфигурацию против рейтинга Омни этого войска, а затем против его технологии, бросая сначала против рейтинга КланТеха, а затем против рейтинга Звёздной Лиги. Если результат броска равен или меньше целевого числа, данная боевая единица считается принадлежащей этой категории.

Проверка на Омни

Первый шаг – определение того, какие боевые единицы в элементе (Мех, машина и т.д.) используют технологию Омни (будь то ОмниМех, ОмниМашина или ОмниИстребитель). Если рейтинг «Омни» данного войска равен 0, то пропустите этот шаг и выполните следующую проверку на КланТех. Также не делается проверка на Омни для пехотных боевых единиц. Бросьте кубик с процентами или 2D6 для каждой боевой единицы. Результат, равный или меньший, чем рейтинг «Омни» (или соответствующее целевое число 2D6), указывает на то, что эта боевая единица – или ОмниМех, или ОмниМашина, или ОмниИстребитель.

Проверка на КланТех

Если войско имеет рейтинг «Кланы» выше 0, нужно проверить, есть ли боевые единицы в этом элементе, использующие какую-нибудь технологию Кланов. Бросьте кубик с процентами или 2D6 для каждой боевой единицы. Результат, равный или меньший, чем рейтинг «Кланы» (или соответствующее целевое число 2D6), указывает на то, что эта боевая единица – клановская модель.

Если войско принадлежит к клановской фракции, игрок затем должен бросить для боевой единицы данного весового класса по таблице соответствующей принадлежности (таблицу можно найти в серии *Полевых Руководств*). Если боевая единица прошла проверку на Омни, то воспользуйтесь таблицами 1-го эшелона; в противном случае консультируйтесь с таблицами 2-го эшелона. Структура этих таблиц такова, что позволяет появиться оборудованию рейтинга Омни или даже оборудования эпохи старой Звёздной Лиги.

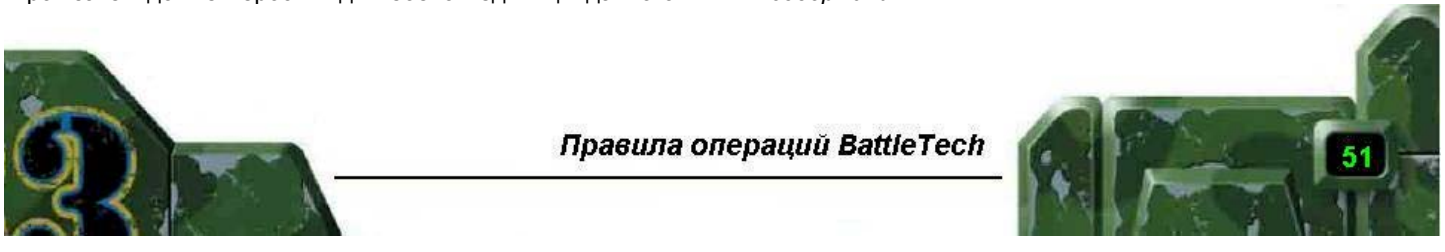
Войска Внутренней Сферы консультируются по вышеприведённой таблице «Технология Кланов по фракции», чтобы определить принадлежность к таблицам клановских привязок. Если боевая единица является КланТехом *И* ОмниМехом, то используйте соответствующую таблицу привязки для 1-го эшелона. В противном случае используйте соответствующую таблицу привязки для 2-го эшелона.

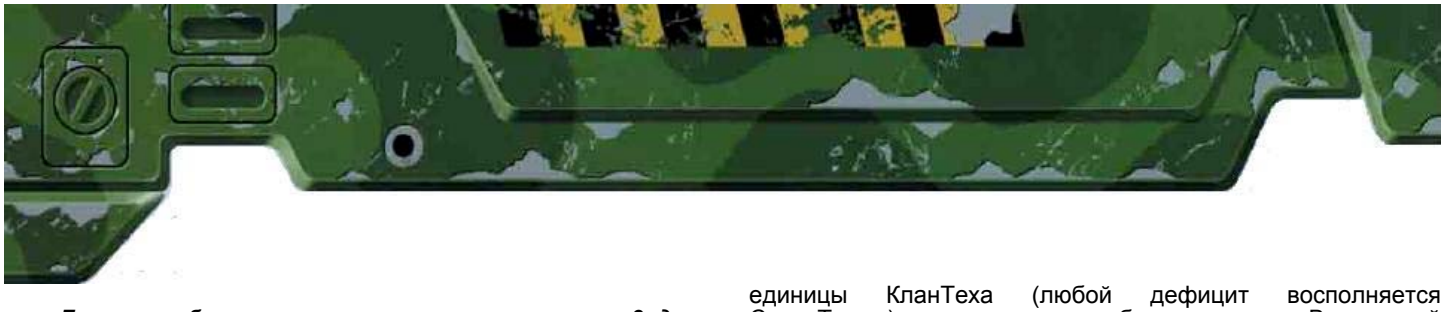
Проверка на З.Л.

Если войско имеет рейтинг «З.Л.» выше 0, нужно проверить, есть ли боевые единицы в этом элементе, использующие какую-нибудь технологию Звёздной Лиги. Бросьте кубик с процентами или 2D6 для каждой боевой единицы, которая к этому моменту не определена как имеющая встроенную клановскую технологию (за исключением случаев, описанных ниже). Результат, равный или меньший, чем рейтинг З.Л. (или соответствующее целевое число 2D6), указывает на то, что эта боевая единица – модель Звёздной Лиги. Если проверка неудачная, тогда сделайте бросок для данной боевой единицы по таблице наихудшей доступной привязки (например, F). Если боевая единица прошла проверку на Омни, выберите ОмниМеха Внутренней Сферы точного весового класса.

Элементам с суммой рейтингов «Кланы» и «З.Л.» выше 100 нужно сделать проверку на Звёздную Лигу для боевых единиц, уже определённых как использующих клановскую технологию. Если для такой боевой единицы указано, что она, помимо клановской технологии, использует и технологию Звёздной Лиги, данная боевая единица является гибридной (см. *Гибридные боевые единицы и перевооружение КланТехом*, с.52).

Создавая роту из «Батальона Линдон», Стив увидел, что это войско имеет рейтинг «Кланы» в 10%, рейтинг «З.Л.» в 80% и рейтинг «Омни» в 15%. Он захотел использовать 2D6 и проконсультировался с таблицей «Случайные пороговые значения процентного содержания».





Данная таблица указывает на целевое число 3 для проверки на Омни, 3 для проверки на КланТех и 8 для проверки на Звёздную Лигу. Используя таблицу «Состав копья Мехов/Вес» со с.110, BMR, Стив бросил кубики и выяснил, что его первое копьё состоит из 1 лёгкого, 2 средних и 1 тяжёлого БэтлМехов.

Начав с тяжёлого Меха, Стив выбросил на кубиках 10 при проверке на Омни (неудача), а затем 3 при проверке на КланТех – успех! Понимая, что он теперь является гордым владельцем клановского Меха 2-го эшелона, Стив бросил 2D6 и получил результат 2. Он проконсультировался с колонкой «Другие» таблицы «Случайные пороговые значения процентного содержания». Увидев, что эта машина некогда принадлежала Клану Нефритового Сокола, он бросает по таблице «Тяжёлые БэтлМехи 2-го эшелона Нефритовых Соколов» (в Полевом Руководстве Классической BattleTech: Кланы-Крестоносцы или в Полевом Руководстве Классической BattleTech: Обновления). Последний бросок привёл к результату 6; теперь рота Стива имеет 60-тонного Glass Spider'а (Galahad'а), обеспечивающего громадную огневую поддержку.

Затем он делает броски для первого среднего Меха, получив 3 при проверке на Омни (успех), 5 при проверке на КланТех (неудача) и 6 при проверке на Звёздную Лигу (успех). Теперь он может выбрать в качестве боевой единицы ОмниМех внутренней Сферы среднего класса. Стив выбирает BJ2-O Blackjack.

Затем Стив делает броски для второго среднего Меха, получив 4 при проверке на Омни (неудача), 5 при проверке на КланТех (также неудача) и 9 при проверке на Звёздную Лигу (третья неудача!). Этот Мех должен быть определён с использованием колонки «F» таблицы «Наёмники». Он бросает 2D6 и получает результат 7. Этот Мех – PXH-1 Phoenix Hawk.

Наконец, Стив делает броски для лёгкого Меха. Он получает 7 при проверке на Омни (неудача), 2 при проверке на КланТех (успех) и 10 при проверке на Звёздную Лигу. Эта боевая единица – клановский Мех 2-го эшелона. Он бросает 2D6, чтобы определить Клан происхождения этого Меха, и получает 9 – это Волки. Затем он вновь бросает 2D6 и получает 4 – по таблице Мехов 2-го эшелона для Волков он видит, что это THE-N Thorn.

Конфигурирование боевых единиц с технологией «Омни»

Перед началом игры игроки могут согласиться с тем, чтобы позволить переконфигурировать боевые единицы с технологией «Омни» так, как им нужно.

ГИБРИДНЫЕ БОЕВЫЕ ЕДИНИЦЫ и ПЕРЕВООРУЖЕНИЕ КЛАНТЕХОМ

С переменным успехом Внутренняя Сфера сражается с Кланами с 3050 года. Ясно, что рано или поздно некоторое улучшенное клановское оборудование попадало в руки воинов Внутренней Сферы. В качестве необязательного правила игроки могут позволить появиться шансу, благодаря которому боевая единица с КланТехом будет происходить не из Кланов, а будет являться боевой единицей Внутренней Сферы, переоборудованной клановским оружием или системами. Игроки могут также применять подобные обновления и к тем войскам, у которых сумма рейтингов «Кланы» и «З.Л.» превышает 100% (например, некоторые «гибридные» подразделения, как 489-й Кластер Нова Котов, используют смешанную технологию Кланов и Внутренней Сферы, которая присутствует в их войсках в равных долях).

Там, где рейтинг указывает на некоторую долю гибридных боевых единиц, или вместо половины боевой единицы КланТеха (любой дефицит восполняется СтароТехом), игрок может взять боевую единицу Внутренней Сферы и обновить её клановским оборудованием. Другими словами, за каждую пожертвованную боевую единицу с КланТехом можно обновить 2 боевых единицы Звёздной Лиги. В таком случае игрок должен выбрать БэтлМех Внутренней Сферы (или ОмниМех, если подходит) точного весового класса и заменить его оружие и/или системы их клановскими эквивалентами. Дважды сделайте бросок по нижеприведённой таблице «Случайный КланТех», чтобы определить заменяемые системы. Все обновления КланТехом считаются полностью функциональными, но игроки при желании могут использовать правила целостности модели (см. *Общая целостность модели*, с.93, *BMR*). За исключением смешения технологических баз, итоговая модель по-прежнему должна удовлетворять правилам конструирования по *BMR*. Игрок и сам может выбрать, какое оружие обновить, но должен следовать следующим принципам:

Если обновление невозможно (например, нет свободных критических слотов для эндо-стали или ферроволокна), перебросьте это обновление.

При замене автопушки или роторной автопушки выберите LB-X или Ультра-автопушку того же самого калибра.

Заменяйте Ультра-автопушки Внутренней Сферы на клановскую Ультра-AC.

Заменяйте LB-X Внутренней Сферы на клановскую LB-X AC.

Заменяйте лёгкое, тяжёлое и обычное орудие Гаусса на клановское орудие Гаусса.

Заменяйте лазеры УДД (ER) и импульсные лазеры Внутренней Сферы на их клановские эквиваленты. Заменяйте большие, средние и малые лазеры их УДД-версиями.

Распределите избыточный тоннаж для охладителей, брони или прыжковых двигателей прежде, чем будете добавлять оружие.

ТАБЛИЦА «СЛУЧАЙНЫЙ КЛАНТЕХ»

2D6	Технологическое улучшение
2	Замените 3 оружия их клановскими эквивалентами
3	Клановский XL-двигатель
4	Замените 2 оружия их клановскими эквивалентами
5	Клановская ферроволоконная броня
6	Замените 1 оружие его клановским эквивалентом
7	Клановские двойные охладители
8	Замените 1 оружие его клановским эквивалентом
9	ECM или активный зонд
10	Замените 2 оружия их клановскими эквивалентами
11	Клановская эндо-стальная внутренняя структура
12	Клановский компьютер нацеливания

489-й Кластер Нова Котов имеет рейтинг 88/22/84(1), указывающий на то, что 88% его оборудования – это КланТех, а 22% - эпохи Звёздной Лиги, в сумме это даёт 110%. Это число указывает на то, что 10% боевых единиц данного Кластера – гибриды технологий Звёздной Лиги и Кланов. Таким образом, Тринарий 489-го будет иметь 10% гибридных боевых единиц, 78% КланТеха и 12% боевых единиц Звёздной Лиги. Это означает, что будет 12 боевых единиц с КланТехом (11,7, округляя вверх), 2 боевых единицы Звёздной Лиги (1,8, округляя вверх) и 1 гибридная боевая единица (1,5, округляя вниз).

5-й Донегальский Гвардейский имеет рейтинг 15/50/15(F), указывающий на то, что 50% его оборудования использует технологию Звёздной Лиги и – что неожиданно – 15% использует клановскую технологию (из которых 15% являются боевыми единицами с технологией «Омни»). При создании этого войска игрок может выбрать до 15% своих боевых единиц из соответствующих клановских списков, или же он может добавить до 30% клановской технологии на свои боевые единицы Звёздной Лиги (вместо по-настоящему клановских боевых единиц). Однако, если он так сделает, пожертвованные боевые единицы с КланТехом будут заменены на СтароТех. При генерации роты 5-го Донегальского обычные 1,8 Мехов (округляя вверх до 2) будут КланТехом, 6 будут технологией Звёздной Лиги, а оставшиеся 4 будут СтароТехом. Однако игрок может использовать разрешение по КланТеху, чтобы изменить статус 4-х своих боевых единиц Звёздной Лиги на гибридный, оставив 2 Меха моделями Звёздной Лиги, но увеличив число моделей СтароТеха до 6.

МОРАЛЬ и УСТАЛОСТЬ

Физический урон – потеря личного состава и оборудования – единственный способ, которым можно подорвать эффективность войска. Однако есть и более коварный момент – более явный в крупных сражениях – это подрыв воли войска, его готовности сражаться, обычно списываемого на превратности фортуны и плохие условия. Произойти это может двояко – через мораль и усталость, где первое понятие – преимущественно психическое и эмоциональное состояние, а второе – физическое.

МОРАЛЬ

Каждое войско имеет уровень Морали, по умолчанию он Нормальный; он модифицируется способностями войска и определяет вероятность мятежа или дезертирства. Где указан модификатор, добавьте его к броскам кубиков при соответствующих обстоятельствах: боевые (броски на Пилотирование, Стрельбу и Инициативу) или небоевые (броски на ремонт, источник снабжения и т.д.). Эти модификаторы уровня Морали не применяются к проверкам на мятеж или дезертирство, но качество, твёрдость в своих убеждениях, тип и лояльность войска могут модифицировать шанс дезертирства или мятежа.

Игроки должны делать проверки на дезертирство каждую неделю и определить, бросил ли персонал свои посты. Бросьте 2D6 для каждого элемента (или части его), применив соответствующие модификаторы для войска, показанные в таблице «Уровни Морали». Если результат меньше или равен броску кубиков проверки на дезертирство для текущего уровня Морали войска, одна или больше боевых единиц дезертировали. Чтобы определить, какие конкретно боевые единицы дезертировали, бросьте 2D6 ещё раз для каждого Меха, АКИ, Звезды ПротоМехов, машины, взвода или отделения/Звезды бронепехоты данного элемента. Броски также нужно делать за каждые 10 (или доли этого) человек небоевого персонала – техников, медиков и т.д. Если результат второго броска меньше или равен значению проверки на дезертирство, данная боевая единица дезертирует и более не является доступной. Если никакие боевые единицы не дезертировали, то данное «дезертирство» – не более чем слух в войсках. Для шаттлов, «прыгунов» и боевых кораблей сделайте проверку на дезертирство сразу для всего экипажа. Если бросок успешен, считайте этот корабль получившим попадание в экипаж (или имел место случай действительного дезертирства с приземлившихся шаттлов, или – в случае кораблей в космосе – что экипаж недоволен и имеются случаи мелкого саботажа).

ТАБЛИЦА «УРОВНИ МОРАЛИ»

Уровень Морали	Боевые модификаторы	Небоевые модификаторы	Проверка на дезертирство	Проверка на мятеж
1 – Незыблем	+1	+2	0	0
2 – Очень высокий	+1	+1	0	0
3 – Высокий	0	+1	0	0
4 – Нормальный	0	0	2	0
5 – Низкий	0	-1	3	2
6 – Очень низкий	-1	-1	5	4
7 – Подорван	-2	-2	8	7

Модификаторы:

Качество войска	
Новички	-1
Регуляры	0
Ветераны	+1
Элита	+2
Твёрдость войска в своих убеждениях	
Кланы	+1
Дома	0
Наёмники	-1
Тип войска	
Мех	+1
ПротоМех	+1
Бронемашина	0
Пехота	-1
Бронепехота	0
Истребитель	+1
Медицинский персонал	+1
Техники	-1
Другой небоевой персонал	-2
Шаттл (военный)	0
Шаттл (гражданский)	-1
«Прыгун»	-2
Боевой корабль	+2
Космическая станция	-2
Преданность боевой единицы	
Фанатичное	+1
Надёжное	0
Сомневающееся	-1
Другое	
Войско имеет военнопленных	+1
Войско пострадало от дезертирства	+1
Войско пострадало от мятежа	+3

Мятеж выполняется так же, как и дезертирство, за исключением того, что игроки делают первоначальный бросок для каждого копья/взвода, а не каждой роты, а второй бросок вообще не производится. Если копьё/взвод поднимает мятеж, в мятеже участвует *всё* копьё/взвод. В отличие от дезертирства, когда солдаты просто сбегают, при мятеже солдаты активно сражаются против тех, кто в мятеже участвовать не стал, – имеет место самый настоящий бой (используйте сценарий «Прорыв», с противником, взявшим мятежников под контроль). Если мятежников численно превосходят в соотношении 4:1 или выше, они будут пытаться бежать, ведя себя как дезертиры, даже, возможно, присоединившись к противнику. Если в мятеже участвуют все боевые единицы войска, командиры будут свергнуты. Если же боевая единица в мятеже не участвует, она по-прежнему должна сделать проверку на дезертирство.

Рота Мехов с уровнем Морали 5 получает штраф –1 при небоевых бросках. Игрок, управляющей этой ротой, должен сделать проверку, чтобы увидеть, было ли дезертирство или мятеж. Игрок бросает в первый раз на дезертирство (против числа 3) и получает 3, что означает – один или больше субэлементов могли дезертировать. Он делает второй бросок для каждого из 3-х копий, получая 9, 7 и 10. Дезертирств не было. Затем он должен сделать бросок ещё раз, на этот раз против числа 2. На этот раз он получает 6, 9 и 2. Одно копьё поднимает мятеж – и остальные копья не превосходят его численно в соотношении 4:1 или выше, а это означает, что они будут сражаться с бывшими сотоварищами.

Изменение Морали

На Мораль войска влияют различные факторы, улучшая её или ухудшая, одни носят временный характер, другие – постоянный. Ниже приведены принципиальные случаи изменений, но ни один из них не может увеличить Мораль выше 1 (Незыблем) или уменьшить ниже 7 (Подорван).

Победа в бою: После победного сражения бросьте 1D6. Если результат ниже, чем текущий уровень Морали, Мораль улучшается на 1 (например, с Нормального до Высокого).

Поражение в бою: После поражения в бою бросьте 1D6. Если результат выше, чем текущий уровень Морали, Мораль ухудшается на 1 (например, с Нормального до Низкого).

Стратегическая задача выполнена: Если войско выполняет стратегическую задачу, бросьте 1D6. Если результат ниже, чем текущий уровень Морали, Мораль улучшается на 1.

Победа в кампании: Если боевая единица выигрывает кампанию, она автоматически поднимает уровень Морали.

Отступление: Если боевая единица была вынуждена отступить (не выполнив задачу), бросьте 1D6. Если результат выше, чем текущий уровень Морали, Мораль ухудшается на 1.

Гибель лидера: Войско, чей лидер был убит, автоматически понижает уровень Морали.

Уничтожение дружественного войска: Если было уничтожено дружественное войско, участвующее в той же самой кампании, бросьте 1D6. При результате 1 Мораль войска повышается на 1 уровень, а при результате 6 - понижается на 1 уровень. Остальные результаты эффекта не имеют.

Снабжение: Если базовое снабжение войска не выполняется, бросьте 1D6. Если результат выше, чем текущий уровень Морали, Мораль ухудшается на 1.

Жалованье: Войско, не получающее выплаты регулярно, может понизить уровень Морали (см. *Жалованье*, с.48).

Боевые потери: Если войско в одном сражении теряет 25% своего стартового состава, оно теряет 1 уровень Морали. Если оно теряет 50%, уровень Морали понижается на 2, а если потери составляют 75% или больше, уровень Морали понижается на 3.

Дезертирства: Если в войске было дезертирство, бросьте 1D6. При результате 6 войско теряет 1 уровень Морали.

Мятеж: Если в войске был мятеж, бросьте 1D6. Если результат выше, чем текущий уровень Морали, Мораль ухудшается на 1.

Бездействие: Если войско целый месяц не участвует в кампании, измените его Мораль на 1 уровень ближе к нормальному (т.е. вверх, если текущий уровень Морали 1-3, или вниз, если текущий уровень Морали 5-7).

Усталость: Если войско имеет 5 очков Усталости или больше, оно может понизить уровень Морали (см. *Усталость*, ниже).

УСТАЛОСТЬ

Чем больше войско сражается без передышки, тем менее эффективно оно в бою. Чтобы отразить это, каждый элемент имеет очки Усталости, которые увеличиваются и уменьшаются, пока этот элемент действует и отдыхает. Чем больше очков Усталости, чем выше шанс того, что пострадает Мораль.

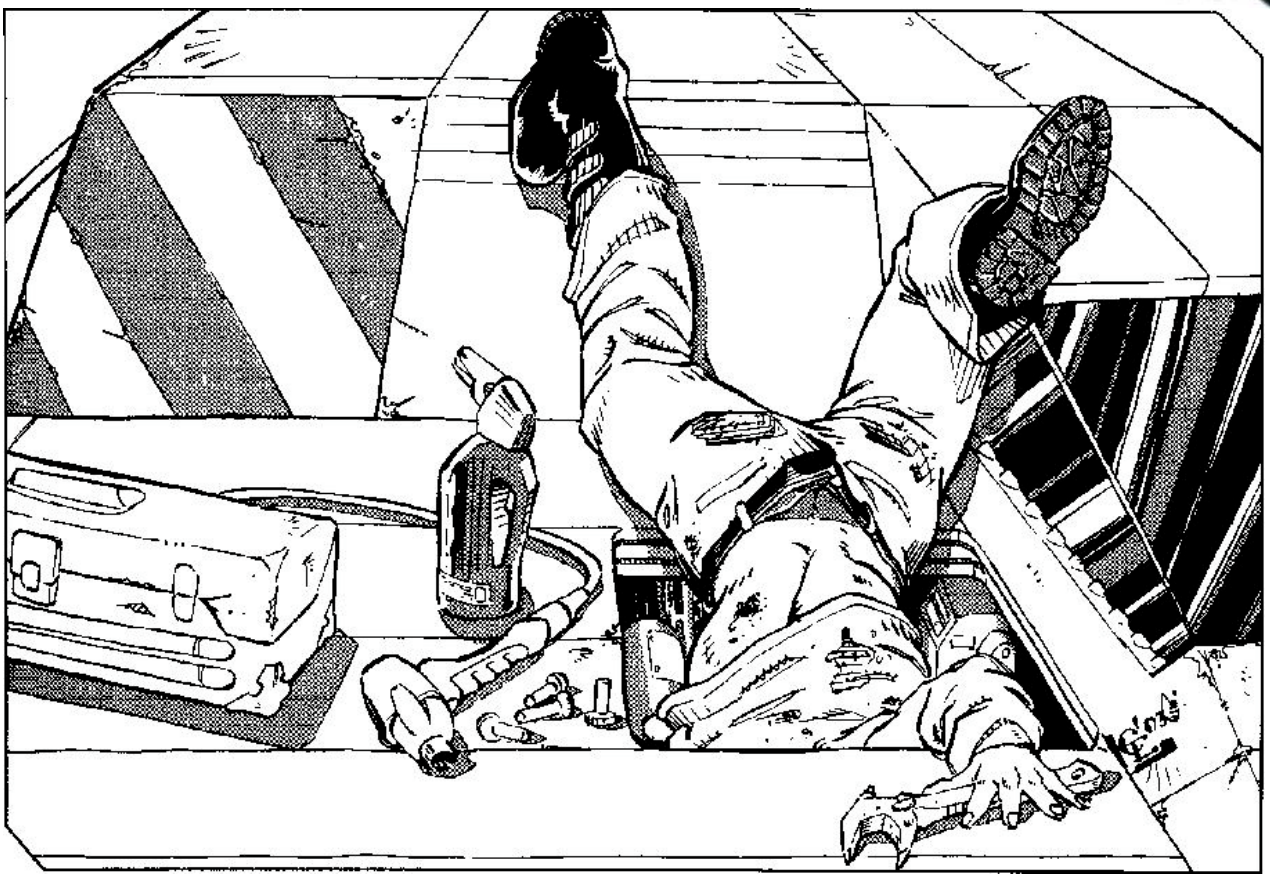
ТАБЛИЦА «РЕЙТИНГИ УСТАЛОСТИ»

Очки Усталости	Боевые модификаторы	Небоевые модификаторы	Проверка Морали
0	0	+1	не надо
1-4	0	0	не надо
5-8	-1	0	надо
9-12	-2	-1	надо
13-16	-3	-2	надо
17+	-4	-3	надо

Модификаторы Усталости:

Качество войска	
Новички	0
Регуляры	0
Ветераны	+1
Элита	+2
Другое	
Войско клановское	+2
Войско с истощёнными припасами	-2

Всякий раз, когда какая-нибудь часть элемента участвует в бою (что означает, что эта она была развёрнута в составе воюющего войска, и не важно, сражалась ли она с врагами или нет), увеличьте очки Усталости этого элемента на 1. Если как минимум половина элемента использует EI-имплантант (как минимум 3 человека в Звезде, 8 – в Тринарии и т.д.), увеличьте количество очков Усталости на 2. Так же, если за неделю элемент более половины этого времени находится в боеготовности (даже если он и не сражается), увеличьте количество очков Усталости на 1. Если элемент на данной неделе не сражался, уменьшите количество очков Усталости на 1. Если элемент провёл всю неделю в эскорте тыловых областей вдали от сражений, уменьшите количество очков Усталости на 2.



Эффекты Морали

Когда элемент участвует в военной операции, найдите число на пересечении его текущих очков Усталости с колонками по таблице «Рейтинги Усталости». Где указан модификатор, добавьте его к броскам кубиков при соответствующих обстоятельствах: боевые (броски на Пилотирование, Стрельбу и Инициативу) или небоевые (броски на ремонт, источник снабжения и т.д.).

Если в начале недели проверка Морали указывает на текущие очки Усталости этого элемента, бросьте 2D6 и прибавьте соответствующие модификаторы Усталости. Если результат ниже текущего количества очков Усталости, войско понижает уровень Морали. Если в войске более 2-х элементов, сделайте проверки Морали для каждого из них, – такое войско понизит уровень Морали в том случае, если более половины его элементов будут иметь результаты ниже, чем текущее количество очков Усталости.

ОБСЛУЖИВАНИЕ и РЕМОНТ

Правила ремонта, данные на с.87-94, *BMR*, дают исчерпывающий материал по ремонту Мехов и машин в игре, но практически не касаются порядка обслуживания или лечения и восполнения потерь в людях. Правила, представленные здесь, расширяют правила *BMR* и охватывают эти области.

ПЛАНОВОЕ ОБСЛУЖИВАНИЕ

Поддержание оборудования в надлежащем состоянии – трудоёмкая задача, отнимающая у технического персонала войска бóльшую часть времени, это время даже превышает то время, которое нужно для ремонта боевых повреждений. Ежемесячное значение очков обслуживания (MPV) представляет собой количество работы, необходимой для сохранения войска в оперативном состоянии, и оно базируется на общей боевой ценности (BV) войска. Точная пропорция BV меняется в зависимости от типа боевой единицы, что и отражено в таблице «Требования по обслуживанию».

Например, войско с Мехами на 18.000 BV и пехотой на 2.000 BV будет иметь MPV в 2.400 (18.000 x 10% для Мехов и 2.000 x 40% для пехоты).

Количество очков обслуживания, генерируемых войском каждый месяц, зависит от количества и качества техников, прикреплённых к этому войску.

Если войско генерирует такое количество очков обслуживания, которое соответствует его MPV, это войско не страдает от каких-либо плохих эффектов. В случае нехватки очков обслуживания войско должно приобрести техническое обслуживание по цене 10 С-банкнот за каждое очко обслуживания; в противном случае оно рискует получить неисправности оборудования. Любая неоплаченная нехватка должна отразиться на Мехах, машинах, воздушных аппаратах, отделениях бронепехоты или пехотных взводах, которые должны, в свою очередь, сделать бросок и узнать, возникла ли какая-нибудь неисправность.

ТАБЛИЦА «ТРЕБОВАНИЯ ПО ОБСЛУЖИВАНИЮ»

Тип боевой единицы	Пропорция BV
Аэрокосмический	25
Артиллерия	30
Бронепехота	50
БэтлМех	20
ПротоМех	15
Военно-космическая боевая единица	15
Пехота	35
Машина	15

ТАБЛИЦА «ГЕНЕРАЦИЯ ОЧКОВ ОБСЛУЖИВАНИЯ»

Опытность	Помощник техника	Техник
Новичок	100	200
Регуляр	150	300
Ветеран	200	400
Элита	250	500

ТАБЛИЦА «НЕХВАТКА ОБСЛУЖИВАНИЯ»

Модифицированный бросок	Количество критических попаданий
2-7	0
8-9	1
10-11	2
12-13	3
14-15	4
16-17	5
18+	6

Чтобы сделать это, бросьте 2D6 и добавьте +1 за каждые 10% (округляя вверх) отсутствующего MPV и +1 за каждый последующий месяц, в которых войско страдало от нехватки обслуживания. Затем сравните результат с таблицей «Нехватка обслуживания» (см. выше), чтобы определить количество неисправностей в системах. Эти критические попадания происходят автоматически, и никаких бросков, кроме определения повреждённого слота и/или системы, делать не нужно. Повреждение от поломок должно быть восстановлено с использованием обычных правил ремонта.

Если вышедшая из строя боевая единица – это Мех, определите локацию повреждения, бросив по таблице «Локация попадания в БэтлМех» (используя колонку «Перед/Тыл»), а затем определите специфические критические локации, бросив 1D6 или 2D6 соответственно. Если указанный слот пуст, Мех получает 1D6 пунктов повреждения броне в данной локации (или внутренней структуре, если в данной локации нет брони). Если критическое повреждение от неисправности уничтожает Мех, перебросьте локацию и критический слот.

Если вышедшая из строя боевая единица – АКИ, шаттл, боевой корабль и т.п., определите локацию повреждения, бросив по колонке «Нос» таблицы «Локация попадания», нанося повреждение указанному компоненту. Если этот компонент уже не функционирует (отмечен как уничтоженный), эта боевая единица получает 1D6 пунктов повреждения броне в данной локации. Если критическое повреждение от неисправности уничтожает боевую единицу, перебросьте локацию.

Если вышедшая из строя боевая единица – машина, определите локацию повреждения, бросив по колонке «Перед/Тыл» соответствующей типу машины таблицы «Локация попадания в машину». Примените 1D6 пунктов повреждения броне в данной локации (или внутренней структуре, если в данной локации нет брони), а также любые специфические эффекты, но проигнорируйте любые потенциальные критические попадания. Если критическое повреждение от неисправности уничтожает машину, перебросьте локацию.

Если вышедшая из строя боевая единица – пехотный взвод или отделение, он теряет часть своей силы, равную отсутствующему MPV (округляя вверх). Например, обычный пехотный взвод с 10% отсутствующего MPV потеряет 3 человека (28/10=2,8, округляя до 3). Бронепехотная боевая единица потеряет 1 бокс брони с каждого солдата за 10% отсутствующего MPV, хотя это и не может уничтожить бокс «00» (самого солдата).

Чтобы определить локацию повреждения для ПротоМехов, бросьте 2D6 как обычно, нанося критическое попадание в этой локации (или делая главное оружие недействующим). Перебросьте локацию, если критическое попадание уничтожает ПротоМех.

УСЛОВИЯ РЕМОНТА

Условие	Модификаторы сложности	Модификаторы времени
Локация		
Специальный ремонтный ангар*+	-1	90%
Обычный ангар Мехов/гараж*#	0	100%
Кокон Меха (0-гравитация)*#	+1	90%
Кокон Меха (приземлившийся)*#	0	100%
Полевая ремонтная платформа	+1	125%
Оборудование		
Нет подъёмного оборудования#	0	150%
Подручные инструменты	+5	120%
Подручные инструменты и нет подручного оборудования	+5	300%
Бронепехота с трофейным вооружением§	-1	50%

* Имеются портальные краны для Мехов.
\+ Специально сконструированная ремонтная площадка для БэтлМехов.
\# При попытках отремонтировать бронепехоту эти модификаторы не учитываются.
§ Применяется только при сборе оборудования с полей сражений (зачистке поля боя)

РЕМОНТ

Нижеследующие правила расширяют систему, представленную на с.87-94, *BMR*.

Бронепехота

В отличие от других форм пехоты, бронепехота ремонтируется техниками и помощниками техников, а не медицинским персоналом.

ТАБЛИЦА «СТОИМОСТЬ ИЗЛЕЧЕНИЯ (в С-банкнотах)»

За каждый бокс МехВоина, пилота истребителя или пилота ПротоМеха	(5.000 х число попаданий в пилота)
За каждый бокс излечиваемого бронепехотинца (В.С.)	10.000
За каждый бокс излечиваемого бронепехотинца (Кланы)	5.000*
За каждый бокс излечиваемого повреждённого пехотинца	2.500
За отмену каждого результата «экипаж погиб»	10.000

* Каждое войско должно также тратить по 100 С-банкнот в месяц за каждый костюм «Элементал» на обслуживание его медицинских систем; в противном случае стоимость излечения – как за бронепехоту Внутренней Сферы

Ремонт 1 бокса брони бронекостюма использует обычные правила ремонта, но он более сложный и требует больше времени, чем ремонт брони Меха или машины. Это приводит к появлению модификатора сложности +1 и базовому времени в 60 минут. В ходе этого процесса могут быть отремонтированы боксы с номерами только 01-15 (или 01-18, если использовались правила конструирования бронекостюма, изложенные в Сопровождении к Классической BattleTech) на рекордшите бронепехоты. Любое повреждение боксу 00 должно быть излечено медицинскими средствами.

Ремонтные установки

Хотя для осуществления ремонта боевого повреждения Меха или машины нужны соответствующие запчасти и персонал, немаловажное значение имеют также и условия, в которых происходит ремонт. *BMR* (с.90) даёт невыразительный штраф в +1 за сложные условия. Однако обстоятельства, в которых происходит ремонт, гораздо более изменчивы, чем можно думать по этому штрафу. Модификаторы, сведённые в таблицу, предназначены для отражения широкого диапазона обстоятельств. Попытки работать с Мехом (но не с ПротоМехом) там, где нет портовых кранов для Мехов, приводят к дополнительному модификатору сложности +1.

Пополнение запасов

В кампании *BattleTech*, где используются правила ремонта, техник может попытаться пополнить свой запас запчастей, избегая, таким образом, увеличения риска частичного или неэффективного ремонта. Чтобы сделать это, техник применяет к броску на ремонт модификатор +2 (помимо любых других применяемых модификаторов за компонент или тип ремонта). Если бросок успешный, данный компонент ремонтируется как обычно. Если же бросок неудачен на значение, равное или меньшее значению частичного ремонта предмета +2, этот предмет отремонтирован частично (например, эффективное значение частичного ремонта прыжкового двигателя равно 3, а для двигателя в 12 попаданий – 5). Правила для пополнения запасов не могут использоваться, если данная часть заменяется или если компонент не может быть частично отремонтирован.

МЕДИЦИНСКИЕ УСЛУГИ

Потери пехоты в игре *BattleTech* часто просто ужасают – эти солдаты защищены весьма условно и крайне уязвимы, когда находятся вне зданий, – но многие из «убитых» пехотинцев на самом деле лишь ранены и могут быть возвращены в строй после соответствующей медицинской помощи в МАХГ или в полевом госпитале.

Каждую неделю медицинская команда (состоящая из 1 доктора и 3 медсестёр) или грузовик МАХГ могут провести излечивающие действия, число которых базируется на уровне опытности этой команды. Каждое излечивающее действие может быть использовано для одного из следующих намерений:

Убрать 1 бокс повреждения с МехВоина, пилота истребителя или пилота ПротоМеха (максимум 1 ранение с пилота в неделю);

Убрать повреждение с бокса 00 отделения бронепехоты Внутренней Сферы за неделю (другие ремонты - технические);

Убрать повреждение с двух боксов 00 отделения клановской бронепехоты за неделю (благодаря ХарГелю и улучшенной медицинской помощи);

Убрать 2 бокса повреждения с пехотной боевой единицы, если в ней имеются уцелевшие члены;

Убрать 1 бокс повреждения с пехотной боевой единицы, если в ней нет уцелевших членов.

ТАБЛИЦА «ИЗЛЕЧИВАЮЩИЕ ДЕЙСТВИЯ»

Уровень опытности	**Действия**
Новички	1D6
Регуляры	2D6
Ветераны	3D6
Элита	4D6

Излечивающие действия также могут использоваться для восстановления экипажа машины, перенёсшей «гибель экипажа». Из-за количества занятого персонала, выполнение этого требует двух излечивающих действий. Не нужно тратить их в ту же самую неделю, но экипаж не будет восстановлен до тех пор, пока на машину не будет затрачено оба излечивающих действия.

Излечение – дорогостоящий процесс, а сражение может быстро опустошить медицинские припасы. Каждое излечивающее действие стоит столько С-банкнот медицинских припасов (которые войско должно иметь у себя на складах), сколько показано в таблице «Стоимость излечения (в С-банкнотах)».

Традиционные пехотные войска имеют в своём составе военно-полевого медика, обученного оказанию первой помощи, имеющего навыки стабилизации ранений и умеющего излечивать мелкие ранения. Чтобы отразить это, традиционная пехотная боевая единица автоматически излечивает 2 бокса повреждения после каждого сражения.

СОЗДАНИЕ ПЕХОТНОГО ВЗВОДА

Пехота в *BattleTech* – преимущественно абстракция, отражая варианты своего оборудования и подготовки лишь в самых общих чертах. Взглянув на *CBT:RPG* или *УтрачТех*, становится явно видимой масса различий в оружии и оборудовании, доступных солдатам. Правила, представленные в этой секции, позволяют игрокам создавать свои собственные пехотные войска и использовать их в играх *BattleTech*.

Хотя эти правила предназначены для конвертации оружия и оборудования *CBT:RPG* в приемлемую игровую статистику для *BattleTech*, таблицы «Примеры оружия» этой секции позволяют игрокам, не знакомым с *CBT:RPG*, просто выбрать соответствующее оружие, броню и тип боевой единицы и сконструировать по ним свои взводы.

Широчайший диапазон доступного оружия делает невозможным точное копирование пехотных взводов, данных в *BMR*, но игроки, благодаря данным здесь правилам, могут приблизиться к ним.

Если не сказано иначе, все эти правила считаются правилами Уровня 3.

КОНВЕРТИРТАЦИЯ ОРУЖИЯ и ОБОРУДОВАНИЯ

Первый шаг в создании пехотной боевой единицы – конвертация его оборудования из статистики *CBT:RPG* в статистку, пригодную для игр *BattleTech*.

Нижеследующие правила исходят из того, что все солдаты – обычная пехота, а не бронепехота. Статистика и правила *BattleTech* для бронепехоты можно найти на с.63-71, *BMR*, а правила по их конструированию – на с.156-194, *Сопровождение к Классической BattleTech*.

Данные ниже правила специально предназначены для использования с играми *BattleTech*, и в этом контексте они заменяют правила, данные на с.128, *CBT:RPG*, для атак против бронированных целей (Мехи, машины и бронепехота).

ПОВРЕЖДЕНИЕ

Конвертация значения повреждения оружия из *CBT:RPG* в статистику *BattleTech* проводится в 3 приёма:

1. Подсчитайте значение базового повреждения (BDV) оружия.
   Чтобы сделать это, умножьте кубик повреждения оружия на (3,5 + модификатор).
2. Подсчитайте фактор проницаемости брони (AP) оружия.
   Чтобы сделать это, сложите AP и любые модификаторы (см. таблицу «Модификаторы конвертации оружия», ниже), разделив полученный результат на 4. Оружие с AP 0 (вроде сониксстаннера) на поле боя неэффективно.
3. Подсчитайте значение пунктов повреждения оружия в BattleTech (DPV).
   Чтобы сделать это, умножьте BDV на фактор AP и разделите полученный результат на 50. Если обычное оружие имеет боеприпасов менее чем на 10 залпов, умножьте его BDV на Боеприпасы/10, чтобы получить итоговый DPV. Если оружие поддержки имеет боеприпасов менее чем на 3 залпа, умножьте его BDV на Боеприпасы/3, чтобы получить итоговый DPV. Одноразовое оружие не получает этих штрафов, т.к. их одноразовое использование уже учтено в формуле. На этом шаге никакие доли не округляются.

Ракетные боеприпасы

Большинство ракетного оружия использует множество типов повреждающих боеприпасов: противопехотные, противотранспортные и высоковзрывчатые. Данные правила исходят из того, что каждая боевая единица несёт смесь боеприпасов. Чтобы подсчитать рейтинг повреждения ракетного оружия, вычислите среднее арифметическое этих трёх типов ракетных боеприпасов. Если какой-либо тип боеприпасов может пробить броню (что означает, что его AP 5+), это оружие обладает бронебойной способностью. В ходе этого процесса не включайте неповреждающие (не имеющие AP или значения повреждения) или «инферно» боеприпасы.

Например, безоткатное орудие имеет следующие значения повреждения: противопехотный снаряд 0,21, противотранспортный снаряд 0,18 и высоковзрывчатый снаряд 0,32. Его усреднённое повреждение равно 0,24 (0,21+0,18+0,32=0,71; 0,71/3=0,2366). А гранатомёт всего с двумя типами снарядов (противопехотный 0,32 и высоковзрывчатый 0,56) имеет усреднённое значение 0,44 (0,32+0,56=0,88; 0,88/2=0,44).

Выпишите любое оружие «инферно» отдельно от другого оборудования. Такое оружие против боевых единиц, не использующих шкалу нагрева (вроде пехоты или машин), наносит обычное повреждение; в отношении же других целей они повышают их уровень нагрева, добавляют количество пунктов нагрева, равное повреждению, наносимому цели (округляя доли до ближайшего целого числа).

НЕОБЯЗАТЕЛЬНОЕ ПРАВИЛО: ПРОЧНЫЕ и МЯГКИЕ ЦЕЛИ

В *BattleTech* пехотные боевые единицы имеют одно-единственное значение повреждения, представляющее их способность наносить урон другим целям. В реальности же большинство винтовок, автоматов и т.п. оружие на бронированные цели (Мехи, бронеавтомобили, бронепехота и укреплённые здания) практически не влияют. Игроки, желающие отразить это в своих играх, могут назначить своим пехотным боевым единицам 2 рейтинга повреждения, один против «мягких» целей (пехота, невоенные машины и неукреплённые здания), подсчитывающийся как обычно, а второй – против «прочных» целей. Эффективно против прочных целей лишь то оружие, которое помечено в нижеследующей таблице как имеющее бронебойную способность (+) (с AP 5+) и выраженное в значении повреждения «прочной» цели. Например, имея AP 5, тяжёлая винтовка «Зевс» является бронебойным оружием, однако длинноствольная винтовка Федерации с AP 4 – нет.

ТАБЛИЦА «МОДИФИКАТОРЫ ДИСТАНЦИОННОГО ПОПАДАНИЯ ОРУЖИЕМ»

Базовый диапазон	Диапазон (* базовый)					
	До x0.5 базового*	С x0,51 до x1,0	С x1,01 до x1,5	С x1,51 до x2,0	С x2,01 до x2,5	С x2,51 до x3,0
0	0+	-	-	-	-	-
1	-2#	0	+2	+2	+4	+4
2	-2#	0	+0	+2	+3	+4
3	-2#	0	+2	+3	+4	+4
4	-2#	0	+1	+2	+3	+4
5	-1§	+1	0	+2	+3	+4
6	-1§	+1	0	+2	+4	+5
7	-1§	+1	0	+2	+4	+6

* Или в том же самом гексе
\+ Если оружие приводит к загруженности или имеет значение расчёта 2+, то +1
\# Если оружие приводит к загруженности или имеет значение расчёта 2+, то –1
§ Если оружие приводит к загруженности или имеет значение расчёта 2+, то 0

ТАБЛИЦА «МОДИФИКАТОРЫ КОНВЕРТАЦИИ ОРУЖИЯ»

Тип оружия	Модификатор*
Модификаторы базового повреждения	
Разрывное оружие	Число выстрелов/10
Сплэш-оружие	1
Модификаторы AP	
Зажигательное оружие	2

* При определении повреждения традиционной пехотной боевой единицы, атакующей ноги или осуществляющей атаку роем, оружие с бластерным радиусом не включено.

Модификаторы диапазона и попадания

Чтобы определить базовый диапазон оружия в *BattleTech*, разделите его короткий диапазон в *CBT:RPG* на 30, округляя любые доли до ближайшего целого значения. Оружие в указанном диапазоне может быть использовано до 3-х раз, но такое его использование увеличивает сложность попадания в цель. Если оружие имеет максимальный диапазон, равный 0, оно может быть использовано только в гексе атакующего. В таблице «Модификаторы дистанционного попадания оружием» приведены модификаторы для каждого диапазона каждого оружия.

Автоматическая винтовка имеет в CBT:RPG следующую статистику: AP 4, повреждение 4, Разрыв 3 (т.е. 15 выстрелов/5), боеприпас 30, диапазон 30. Эта винтовка имеет значение базового повреждения 26 [4 x (3,5 + 3) = 26], а модификатор AP 1 (4/4=1). Её рейтинг повреждения в BattleTech равен 0,52: [(26 x 1)/50 = 0,52]. Поскольку её диапазон равен 30, её базовый диапазон равен 1, и эта винтовка может стрелять на расстояние до 3-х гексов.

Автомат имеет следующую статистику: AP 3, повреждение 3, Разрыв 2 (т.е. 10 выстрелов/5), боеприпас 50, диапазон 5. Раз так, он имеет значение базового повреждения 16,5 [3 x (3,5 + 2) = 16,3], а модификатор AP 0,75 [(3 + 0)/4 = 0,75] для рейтинга повреждения в BattleTech 0,2475 [(16,5 x 0,75)/50 = 0,2475]. Имея базовый диапазон 5, этот автомат не может стрелять за пределами своего гекса.

Казалось бы, пистолет «Штернснахт» (AP 3, повреждение 6) будет иметь DPV 0,315. Однако, поскольку он имеет магазин всего на 3 выстрела, его DPV умножается на 3/10, что приводит к итоговому значению 0,0945. Далее, учитывая его базовый диапазон 0, его нельзя эффективно использовать против целей, находящихся все гекса стреляющего.

ДВИЖЕНИЕ

Пехотные боевые единицы «на своих двоих» имеют в *BattleTech* 1MP. Моторизованные пехотные боевые единицы (те, которые имеют свои транспортные активы вроде мотоциклов или багги) имеют 3MP, если несут одно орудие поддержки на отделение, или 2MP, если два. Пехотные боевые единицы, оснащённые прыжковыми ускорителями, имеют 3MP (прыжка), если несут одно орудие поддержки на отделение, или 2MP (прыжка), если два.

Механизированные боевые единицы (те, которые имеют собственные тяжёлые транспорты вроде бронированных джипов или ховерсаней) имеют от 3 до 5 MP, что зависит от типа транспорта (см. таблицу «Тип боевой единицы», с.65). Некоторые боевые единицы имеют специфические способности движения и ограничения на движение, что указано и в таблице «Тип боевой единицы», с.65.

Боевые единицы бронепехоты используют MP и метод движения, соответствующие их конструкции.

ЗАЩИТА

Чтобы определить защиту бронёй, сложите значения всех 4-х торсовых броней (M/B/E/X – в *CBT:RPG* или *УтрачТехе*) любого защитного механизма, надетого на пехотинца (правила обычного «складывания брони», данные на с.140, *CBT:RPG*, применяются в том случае, если солдат носит более одного предмета брони). Затем разделите эту сумму на 10, округляя доли до ближайшего целого значения. Если механизм пехотинца включает в себя некоторую форму электронного камуфляжа или ECM, то перед делением добавьте к значению брони (AV) модификатор скрытности этой части оборудования (или сумму его модификаторов скрытности, если их больше одного). Полученное значение – число пунктов (минимум 1) повреждения *BattleTech*, необходимое для выведения из строя или убийства пехотинца.

Если броня приводит к загруженности, данный солдат должен уменьшить своё значение MP на 1 (на 2, если броня приводит к сильной загруженности). Броня, приводящая к загруженности, может уменьшить MP солдата до 0 (в этом случае он не может двигаться), но он не может одеть броню, понижающую его MP ниже 0.

ТАБЛИЦА «ПРИМЕРЫ ОРУЖИЯ»

Предмет	Тип оружия	Базовый диапазон	Повреждение (каждое)	Стоимость (в С-банкнотах)
Пистолеты				
Автопистолет	Обычное	0	0,21	30
Автопистолет, «Магнум»	Обычное	0	0,21	75
Автопистолет, «Мидрон»	Обычное	0	0,14	100
Автопистолет, «Намбу»	Обычное	0	0,21	75
Автопистолет, «Стетта»	Обычное	0	0,17	150
Блазерный пистолет	Обычное+	0	0,26	3.000
Дротиковый пистолет	Обычное	0	0,01	40
Пистолет-огнемёт	Обычное	0	0,27	50
Гауссов пистолет	Обычное	0	0,14	1.500
Гирореактивный пистолет	Обычное	0	0,04	450
Карманный пистолет	Обычное	0	0,03	20
Карманный пистолет, гауссов, «Мандрейк»	Обычное	0	0,02	750
Карманный пистолет, гирореактивный	Обычное	0	0,04	30
Карманный пистолет, лазерный	Обычное	0	0,14	100
Карманный пистолет, лазерный, «Белый карлик»	Обычное	0	0,02	250
Карманный пистолет, игромёт	Обычное	0	0,07	20
Лазерный пистолет	Обычное	0	0,21	750
Лазерный пистолет, УДД	Обычное	1	0,21	1.000
Лазерный пистолет, ручной лазер «Накаяма»	Обычное+	1	0,18	750
Лазерный пистолет, «Нова»	Обычное	0	0,26	1.250
Лазерный пистолет, «Санбим»	Обычное	0	0,28	750
Флешетный пистолет “МГ”	Обычное	0	0,09	100
Служебный автоматический пистолет “МГ”	Обычное	0	0,17	60
Пистолет-игломёт	Обычное	0	0,11	50
Пистолет, тяжёлый, «Штернснахт»	Обычное	0	0,09	200
Пистолет, «Штернснахт-Питон»	Обычное	0	0,28	125
Импульсный лазерный пистолет	Обычное	0	0,14	1.000
Импульсный лазерный пистолет (клановский)	Обычное	0	0,20	1.500
Револьвер	Обычное	0	0,17	40
Револьвер, «Магнум»	Обычное	0	0,18	60
Транк-пистолет	Обычное	0	0,11	30
Винтовки				
Блазерная винтовка	Обычное+	2	0.35	3.000
Ружьё «Элефант»	Обычное+	1	0.11	100
Гауссова винтовка, «Гроза»	Обычное+	1	0.26	2.500
Гауссова винтовка, тяжёлая, «Цунами»	Поддержка+	1	0.63	5.500
Гауссова винтовка, «Магшот»	Поддержка+	2	0.74	8.500
Гирореактивное ружьё, тяжёлое	Обычное	1	0.21	2.500
Гирореактивная винтовка	Обычное	1	0.35	1.250
Гиропулевой карабин	Обычное	1	0.28	.800
Гиропулевая винтовка	Обычное	1	0.35	1.000
Лазерная винтовка	Обычное	2	0.28	1.250
Лазерная винтовка, УДД	Обычное	3	0.28	2.000
Лазерная винтовка, «Старфайр»	Обычное	3	0.28	2.500
Лазерная винтовка, «Интек»	Обычное	3	0.21	1.250
Лазерная винтовка, «Магна»	Обычное	2	0.26	1.500
Лазерная винтовка, «Марк XX»	Обычное+	2	0.26	1.750
Флешетная винтовка, «МГ»	Обычное	0	0.09	200
Штурмовая система «Маузер 960»	Обычное	2	0.34	8.000
Иглометательная винтовка	Обычное	0	0.11	75
Игломёт, тяжёлый, «Шреддер»	Обычное	0	0.23	150
Импульсная лазерная винтовка	Обычное	1	0.25	2.000
Импульсная лазерная винтовка (клановская)	Обычное	2	0.33	3.000
Винтовка, штурмовая, «Император АХ-22»	Обычное	1	0.52	200
Винтовка, штурмовая, «ТК»	Обычное	1	0.44	150
Винтовка, автоматическая	Обычное	1	0.52	80
Крепёжная винтовка	Обычное	1	0.14	60
Винтовка, длинноствольная, федеративная	Обычное	1	0.35	120
Винтовка, тяжёлая, «Зевс»	Обычное+	1	0.22	200
Винтовка, снайперская	Обычное+	1	0.18	350
Винтовка, снайперская, «Минолта 9000»	Обычное+	2	0.35	1.000
Дробовик, автоматический	Обычное	0	0.11	200
Дробовик, автоматический, стреляющий цельными патронами	Обычное	0	0.42	200
Дробовик, боевой	Обычное	0	0.18	175

ТАБЛИЦА «ПРИМЕРЫ ОРУЖИЯ» (продолжение)

Предмет	Тип оружия	Базовый диапазон	Повреждение (каждое)	Стоимость (в С-банкнотах)
Дробовик, боевой, стреляющий цельными патронами	Обычное	0	0.34	175
Дробовик, двуствольный	Обычное	0	0.03	30
Дробовик, двуствольный, стреляющий цельными патронами	Обычное	0	0.08	30
Дробовик, помповый	Обычное	0	0.08	40
Дробовик, помповый, стреляющий цельными патронами	Обычное	0	0.25	40
Автоматы				
«Гюнтер MP-20»	Обычное	0	0.33	125
Автомат	Обычное	0	0.25	80
Автомат, «Император 2894A1»	Обычное	0	0.22	100
Автомат, КА-23	Обычное	0	0.22	250
Автомат, «Роринекс RM-3/XXI»	Обычное	0	0.20	50
Автомат, «Рюган»	Обычное	0	0.20	100
Тяжёлое оружие				
Автопушка, полупортативная	Поддержки+	1	0.77	2.000
Портативная РДД «Кореан ФарШот» (за 1 направляющую)	Поддержки*+	2	0.15	2.000
Одноразовый импульсный лазер «Драгонсбэйн»	Одноразовое+	2	0.64	5.000
Огнемёт, тяжёлый	Поддержки	0	0.63	200
Огнемёт, портативный	Поддержки	0	0.23	100
Гауссова пушка, «Великий терзатель»	Поддержки+	1	0.63	5.000
Гранатомёт	Поддержки*+	1	0.44	465
Гранатомёт, снаряд «инферно»	Поддержки*	1	0.32	465
Гранатомёт, автоматический	Поддержки*	1	0.44	975
Гранатомёт, автоматический, снаряд «инферно»	Поддержки*	1	0.32	975
Гранатомёт, компактный	Поддержки*	1	0.08	290
Гранатомёт, тяжёлый	Поддержки*+	0	0.98	1.500
Гранатомёт, тяжёлый, снаряд «инферно»	Поддержки*	0	0.50	1.500
Штурмовой лазер «Хеллбор»	Поддержки+	2	0.63	2.500
ПТО	Одноразовое*+	2	0.525	350
Очень лёгкое ПТО	Одноразовое*+	1	0.42	75
Пулемёт, лёгкий	Поддержки+	1	0.49	400
Пулемёт, портативный	Поддержки+	1	0.65	1.000
Пулемёт, лёгкий полупортативный	Поддержки+	1	0.75	1.100
Пулемёт поддержки	Поддержки+	1	0.94	1.750
Миномёт, тяжёлый	Поддержки*+	3	0.26	5.000
Миномёт, тяжёлый, снаряд «инферно»	Поддержки*	3	0.21	5.000
Миномёт, лёгкий	Поддержки*+	1	0.24	1.400
Миномёт, лёгкий, снаряд «инферно»	Поддержки*	1	0.16	1.400
Протонный излучатель, полупортативный	Поддержки	2	0.72	7.000
Протонный излучатель, портативный	Поддержки+	2	1.58	45.000
Безоткатное орудие, лёгкое	Поддержки*+	1	0.21	300
Безоткатное орудие, лёгкое, снаряд «инферно»	Поддержки*	1	0.11	300
Безоткатное орудие, среднее	Поддержки*+	1	0.24	2.000
Безоткатное орудие, среднее, снаряд «инферно»	Поддержки*	1	0.16	200
Безоткатное орудие, тяжёлое	Поддержки*+	1	0.26	4.000
Безоткатное орудие, тяжёлое, снаряд «инферно»	Поддержки*	1	0.21	4.000
Установка РБД (за 1 направляющую)	Поддержки*+	2	0.25	1.500
Установка РБД «инферно» (за 1 направляющую)	Поддержки*	0	0.16	1.500
Лазер поддержки	Поддержки+	3	0.84	60.000
Лазер поддержки, УДД	Поддержки+	4	0.84	11.250
Лазер поддержки (клановский)	Поддержки+	4	1.05	11.250
Лазер поддержки, УДД полупортативный	Поддержки+	3	0.70	10.000
Лазер поддержки, тяжёлый	Поддержки+	5	1.47	40.000
Лазер поддержки, тяжёлый, УДД	Поддержки+	6	1.05	80.000
Лазер поддержки, тяжёлый, УДД (клановский)	Поддержки+	7	1.26	80.000
Лазер поддержки, тяжёлый, полупортативный (клановский)	Поддержки+	3	1.05	20.000
Лазер поддержки, полупортативный	Поддержки+	3	0.61	5.000
Импульсный лазер поддержки	Поддержки+	3	0.81	16.000
Импульсный лазер поддержки, тяжёлый	Поддержки+	4	0.98	60.000
Импульсный лазер поддержки, полупортативный	Поддержки+	2	0.55	12.500
Импульсный лазер поддержки, уьтратяжёлый (клановский)	Поддержки+	5	1.72	100.000

* При определении повреждения традиционной пехотной боевой единицы, атакующей ноги или осуществляющей атаку роем, оружие с бластерным радиусом не включено.
\+ Данное оружие является бронебойным.

Аблативная броня имеет следующие значения M/B/E/C: 3/1/6/1, в сумме 11 пунктов, модификаторов скрытности не имеется. Поэтому солдаты, использующие эту броню, получат значение защиты, равное 1 (округление вниз с 1,1). Однако, поскольку костюм из аблативной брони приводит к загруженности, такие солдаты теряют 1MP.

Костюм ЭУКД «Инфильтратор» имеет следующие значения M/B/E/C: 2/4/5/2, вместе с модификаторами скрытности, равным 2 (Камо) и 6 (ИК). В сумме это даёт 21 пункт, а это означает, что костюм имеет значение защиты, равное 2 (округление вниз с 2,1).

ОПЫТНОСТЬ

В *BattleTech* считается, что вся пехота прошла соответствующее обучение использованию своего оружия и оборудования, но их опытность может широко варьироваться. Более опытные боевые единицы могут нанести большее повреждение и выдержать больший урон, чем их менее опытные товарищи. В таблице «Опытность солдата» указан базовый Навык Стрельба для каждого солдата и модификаторы их значений повреждения и защиты, а также стоимость модификаций таких Навыков.

Таблица также включает в себя эквиваленты бонусов Навыков *CBT:RPG*, позволяющие осуществлять конвертацию бонусов Навыков и опытности. Чтобы определить уровень опытности персонажа, вычислите среднее арифметическое его Навыков Пистолеты, Винтовки и Оружие Поддержки (округляя вниз) и сравните полученный результат с колонкой «Модификатор CBT:RPG» этой таблицы. Например, солдат с Навыком Пистолеты +1 и Навыком Винтовки +3 имеет усреднённый бонус +2, и поэтому данный солдат будет считаться регуляром. Другой же солдат, с Навыком Пистолеты +1 и Навыком Винтовки +0, будет иметь усреднённый бонус +0 и поэтому будет являться необученным солдатом.

НАБОР ОТДЕЛЕНИЙ и ВЗВОДОВ

Первый шаг в создании пехотной боевой единицы – это набор отделения (обычно состоящего из 7 солдат для Внутренней Сферы, или 5 – для Кланов, хотя таблица «Тип боевой единицы» и накладывает ограничения на некоторые более специализированные типы пехоты). Такие боевые единицы обычно оперируют двумя типами оружия: основным оружием и оружием поддержки. В большинстве случаев отделение имеет 6 (для Кланов – 4) основных орудий и 1 оружие поддержки. Некоторые отделения могут не иметь оружия поддержки, в то время как некоторые боевые единицы внутренней Сферы могут иметь целых 2 оружия поддержки, хотя это и приводит обычно к штрафу –1MP.

ТАБЛИЦА «ЭКВИВАЛЕНТНОСТЬ ОРУЖИЯ RPG КЛАССИЧЕСКОЙ BATTLETECH ОРУЖИЮ BATTLETECH»

Оружие CBT:RPG	Соответствующее оружие в CBT
Полупортативный пулемёт	Лёгкий пулемёт
Пулемёт поддержки	Пулемёт
Полупортативная автопушка	Тяжёлый пулемёт
Тяжёлый огнемёт	Огнемёт
Тяжёлый лазер поддержки	Средний лазер
Лазер поддержки	Малый лазер
Ультратяжёлый лазер поддержки	Тяжёлый средний лазер
Полупортативный тяжёлый лазер	Тяжёлый малый лазер
Тяжёлый лазер поддержки УДД	Средний лазер УДД
Лазер поддержки УДД	Малый лазер УДД
Полупортативный лазер поддержки УДД	Микролазер УДД
Тяжёлый импульсный лазер поддержки	Импульсный средний лазер
Импульсный лазер поддержки	Импульсный малый лазер
Полупортативный импульсный лазер поддержки	Микроимпульсный лазер

ТАБЛИЦА «ПРИМЕРЫ ЗАЩИТЫ»

Броня	Защита	Загруженность	Стоимость (в С-банкнотах)
Аблативная	1	есть (-1MP)	1.000
Аблативная/Зенитная	1	нет	800
Баллистическая пластинчатая	2	есть (-1MP)	1.600
Зенитная	1	нет	150
Кожаная/Синтетическая	0 (1)	нет	100
Богу	0 (1)	нет	75
Боевой костюм МехВоина	1	нет	20.000
Оёрой, древний (броня самурая)	1	есть (-1MP)	50.000
Оёрой, современный (броня самурая)	2	есть (-1MP)	2.000
Лёгкий экзоскелет	0 (1)	есть (-1MP)	10.000
Промышленный экзоскелет	1	есть (-2MP)	15.000
Тяжёлый промышленный экзоскелет	2	есть (-2MP)	60.000
Боевой прыжковый костюм (комбинезон)	1	есть (-1MP)	7.000
Хладожилет	0 (1)	нет	200
Инженерный костюм	1	есть (-1MP)	7.500
Противоперегревный костюм	0 (1)	нет	100
Костюм от враждебной окружающей среды	2	есть (-1MP)	10.000
Лёгкий костюм химзащиты	1	есть (-1MP)	200
Боевой костюм химзащиты морского пехотинца	2	нет	15.000
Парка	0 (1)	нет	50
Снежный костюм	0 (1)	есть (-1MP)	70
Космический костюм	1	есть (-1MP)	5.000
Костюм ЭУКД «Инфильтратор»	2*	нет	50.000
Костюм-невидимка (одна система)	1*	нет	7.000
Костюм-невидимка (две системы)	2*	нет	14.000
Костюм-невидимка (три системы)	2*	нет	21.000
Камуфляжная одежда	0 (1)	нет	25

* Включает в себя модификаторы скрытности

ТАБЛИЦА «ОПЫТНОСТЬ СОЛДАТА»

	Базовая Стрельба	Модификатор повреждения	Модификатор защиты	Модификатор морали*	Модификатор BV/стоимости	Модификатор CBT:RPG
Мещанский милиционер (необученный)	6	x 0,75	x 0,75**	-2	x 0,8	+0 или меньше
Новичок	5	x 0,9	x 1,0	-1	x 0,9	+1
Регуляр	4	x 1,0	x 1,0	0	x 1,0	+2
Ветеран	3	x 1,0	x 1,0	+1	x 1,2	+3
Элита	2	x 1,1	x 1,1	+2	x 1,4	+4
Спецвойска	1	x 1,5	x 1,25	+3	x 1,6	+5 или больше

* Включает в себя модификаторы из *Морали и Усталости*, с.53.
** Минимум до 1.

Обычное количество оружия подразумевает, что в отделении орудия с расчётами имеют одного или больше членов расчёта данного основного оружия, которые и используют его, хотя это и не оказывает на влияния на значение повреждения от этого отделения – основное оружие второго номера расчёта по-прежнему учитывается.

Определите значение повреждения этого отделения, сложив рейтинги повреждения *BattleTech* всех членов отделения. На этом этапе не округляйте значения повреждения. Если отделение не имеет оружия поддержки или же имеет лишь одно орудие поддержки, модификаторы диапазона и попадания для этой боевой единицы равны модификаторам основного оружия. Если отделение имеет 2 оружия поддержки, используйте модификаторы диапазона и попадания соответствующего оружия.

Боевая единица размером со взвод должна иметь 2-4 отделения (5 в некоторых клановских боевых единицах), все они должны быть одинакового типа (например, все – пешие пехотинцы, или все – спецвойска). В таблице «Тип боевой единицы» указано максимальное количество отделений во взводе. Сложите все значения повреждения всех отделений во взводе, округляя любые оставшиеся доли вниз.

Эти правила применяются к большинству фракций Вселенной *BattleTech*, но некоторые нации используют отличающиеся организационные методы, которые не соответствуют обычной схеме. Например, Марианская Гегемония использует вместо взводов центурии, состоящие из 100 солдат, и являющиеся у других наций по существу пехотными ротами. Игроки, создающие такие войска, должны учитывать это при создании по обычным правилам – или избежав элементов вроде отделений, или изменив число отделений во взводе.

ОДНОРАЗОВОЕ ОРУЖИЕ

Помимо основного оружия и оружия поддержки, члены пехотной боевой единицы могут быть оснащены одиночным однозарядным одноразовым оружием вроде противотранспортного оружия (ПТО), которые они могут использовать один раз за всё сражение с целью повышения своей огневой мощи; все солдаты во взводе должны иметь одно и то же одноразовое оружие. Таким путём можно использовать любое оборудование, помеченное в таблице оружия как «одноразовое», в такой момент правила считают, что своё одноразовое оружие используют все солдаты этого взвода. При таких атаках сделайте бросок на попадание как обычно – оружие использует свой собственный диапазон, а не тот, который указан для основного оружия и оружия поддержки взвода. Если бросок успешен, бросьте 2D6 снова и найдите итог на пересечении результата броска по колонке таблицы «Попавшие ракеты» с числом, наиболее близким к числу солдат, оставшихся в боевой единице (или по нескольким колонкам, если боевые единицы имеют в своём составе более 12 человек – например, взвод из 28 солдат использует две колонки – «20» и «9»). Умножьте итог на DPV одноразового оружия, чтобы определить число пунктов наносимого повреждения.

Это повреждение применяется к цели на манер повреждения от РДД, группами по 5 пунктов, локация попадания каждой группы определяется отдельно. Боевые единицы с одноразовым оружием могут использовать его вместо своей обычной атаки в этот ход, но не могут использовать за один ход оба вида атаки (и обычным, и одноразовым оружием).

ТИПЫ СОЛДАТ

Основные правила *BattleTech* касаются 3-х основных типов пехоты – пешей, моторизованной и прыжковой, – также есть правила, касающиеся специализированных солдат. Нижеследующие правила дают игрокам возможность выбора из широчайшего набора пехотинцев.

Пешая пехота: Это – базовые пехотинцы, оснащённые чуть большим количеством оружия и нательной бронёй, при перемещении по полю боя им приходится рассчитывать лишь на свои собственные ноги, хотя они и могут использовать грузовики, БТР и БМП.

Моторизованная пехота: Эти солдаты имеют свой собственный транспорт, обычно это мотоциклы или лёгкие джипы, хотя на примитивных мирах пехота может включать в себя солдат, использующих вьючных животных или даже велосипеды. Они вооружены и оснащены, по большому счёту, как обычные пешие пехотинцы.

Прыжковая пехота: Малораспространённый основной тип солдат, прыжковая пехота использует для перемещения по полю боя прыжковые ранцы. Такие боевые единицы обычно меньше и проще оснащены, чем их пешие или моторизованные собратья по оружию.

Механизированная пехота: Эти солдаты работают в тесной связи с машинами и при перемещении по полю боя рассчитывают именно на них. На поле боя механизированная пехота выполняет различные задачи. Некоторые используют ховерсани или бронированные джипы, многие другие – БТР или БМП. В редчайших случаях они для быстрого пересечения огромных расстояний используют лёгкие разборные воздушные аппараты (микролиты), или даже сверхлёгкие вертолёты, способные высадить небольшое отделение прямо в самый центр поля боя. Эти пехотные боевые единицы должны следовать ограничениям на движение, накладываемым на их машины.

ТАБЛИЦА «ТИП БОЕВОЙ ЕДИНИЦЫ»

Тип солдат	MP	Солдат в отделении	Оружие поддержки	Солдат во взводе*	Тонн за солдата	Множитель стоимости	Множитель BV
Пешая пехота	1	5-10*	1 или 2+	4/5#	0.1	x 1,0	x 1,0
Моторизованная пехота	3	5-10*	1 или 2 (-1 MP)	4/5#	0.21	x 1,6	x 1,0
Прыжковая пехота	3 (прыжок)	5-10*	1 или 2 (-1 MP)	3	0.18	x 2,6	x 1,0
Механизированная пехота							
Ховер##	5§	5	1 или 2 (-1 MP)	4	1	x 3,2	x 1,5
Колёсный##	4§	6	1 или 2 (-1 MP)	4	1	x 3,2	x 1,5
Гусеничный##	3§	7	2	4	1	x 3,2	x 1,5
СВВП (микролит)§§	6§	2	0	4	1,5	x 4,0	x 1,5
СВВП (микровертолёт)§§	5§	4	0 или 1 (-1 MP)	4	2	x 4,5	x 1,5
Специализированная пехота (только для уровня опытности Ветераны или лучше)							
Аквалангисты	1**	5-10	0	4	0,15	x 2,0	x 2,0
Моторизованные аквалангисты	2**	6	1	2	0,2	x 2,5	x 2,0
Горные пехотинцы	1++	5-10	1	2	0,1	x 2,0	x 2,0
Военные инженеры	1	5-10	1 или 2 (-1 MP)	2	0,2	x 5,0	x 2,0
Морские пехотинцы***	1	5-10	1 или 2 (-1 MP)	4	0,1	x 3,0	x 2,0
Парашютисты	1	5-10	1	3	0,15	x 3,0	x 2,0
Обученные анти-БэтлМех атакам+++	N/A	N/A	N/A	N/A	N/A	x 5,0	x 1,0

* Во Внутренней Сфере такие боевые единицы обычно содержат 7 человек, а в Кланах – 5.

\+ Отделение пешей пехоты с двумя оружиями поддержки не может в одном и том же ходу двигаться и стрелять.

\# 4 отделения в боевых единицах Внутренней Сферы, 5 отделений – в клановской пехотной Точке.

§ Ограничения на передвижение – как у машины того же самого типа.

** Такие боевые единицы могут входить в воду Глубины 1 (или глубже) и погружаться на максимум Глубину 2. Их основное оружие и оружие поддержки изменены для действия под водой, но имеет лишь половину обычного диапазона (округляя вниз). Одноразовое оружие под водой стрелять не может.

++ Могут спускаться или подниматься вплоть до 3-х уровней за гекс.

Удвойте защиту бронёй каждого солдата, чтобы определить число попаданий, необходимых для выведения солдата из строя.

§§ Максимальная защита бронёй таких боевых единиц (повреждение, требуемое для выведения солдата из строя) равна 1, и она не применяется в любом случае, если броня приводит к загруженности.

*** Морские пехотинцы могут сражаться с полной силой в условиях 0-гравитации на борту космических аппаратов (см. *Абордажные действия*, с.69).

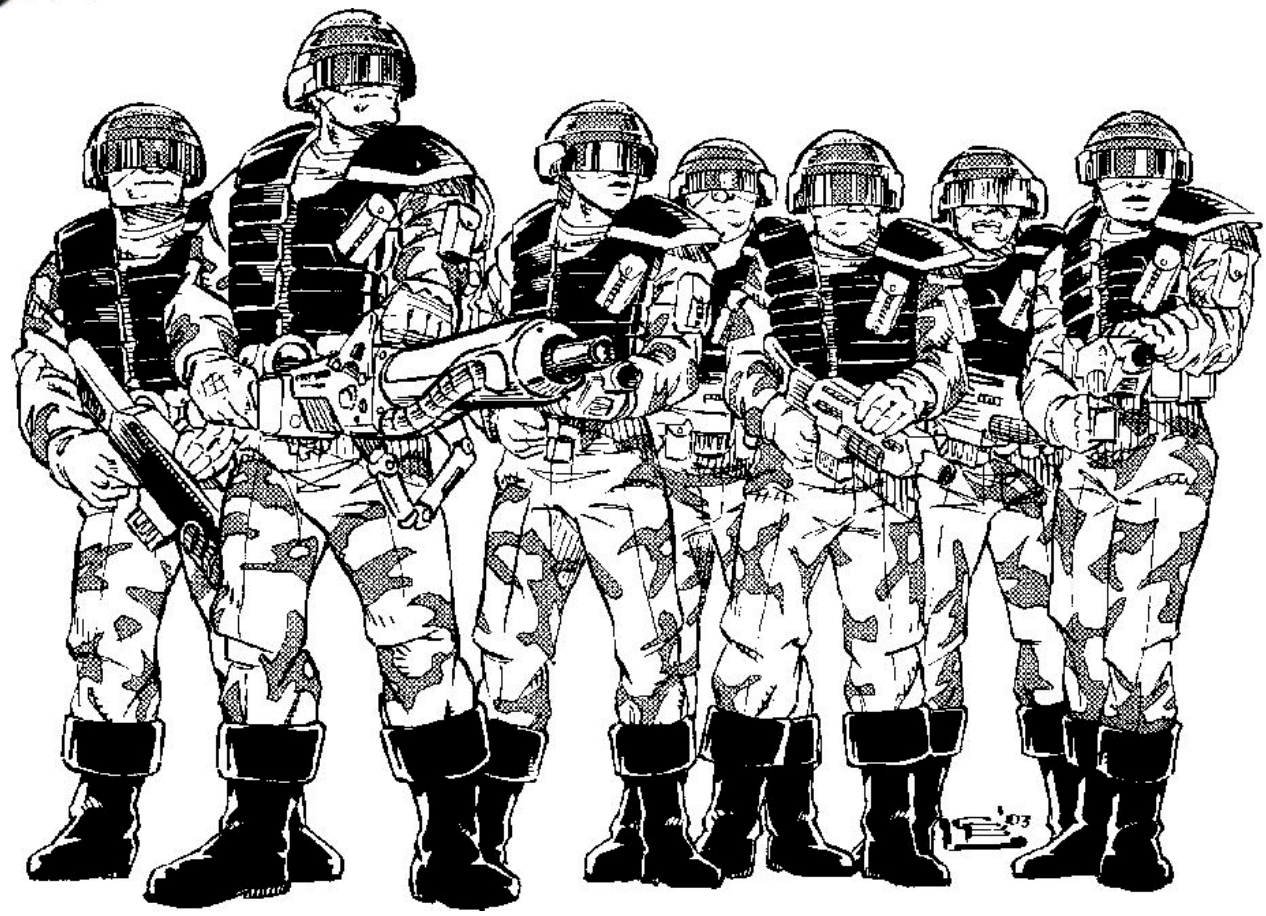
+++ Анти-Мех боевые единицы при проведении атаки ног или роем не включают повреждение от оружия с бластерным радиусом.

Специализированная пехота: Эта разношёрстная категория включает в себя широкий диапазон специально обученного персонала и спецоборудования. Солдаты-аквалангисты (см. *МаксимумТех*, с.42) получают подготовку и оборудование, позволяющие им сражаться под водой, хотя они редко рассчитывают на свою мускульную силу при передвижении по полю боя. Моторизованные боевые единицы аквалангистов используют персональное маневровое оборудование и подводные сани, позволяющие им перемещаться быстрее, чем традиционным солдатам-аквалангистам; они могут также нести тяжёлое оружие. Горные пехотинцы специализируются на высотных операциях и обучены скалолазанию, даже при загрузке тяжёлым оборудованием. Понятие «военные инженеры» (см. *МаксимумТех*, с.41-42) охватывает широкий диапазон специальностей, включая и специалистов по взрывчатке и минным работам, чья специализация – повреждение структур и установка (или очистка) минных полей. Морские пехотинцы – редчайшая специальность, обученная сражаться в условиях 0-гравитации на борту вражеских кораблей (или сопротивляться таким атакам). Парашютисты (см. *МаксимумТех*, с.40) действуют подобно пешей пехоте, но на поле боя появляются сверху – прыгая с парашютами или с парапланов. Специальные правила по использованию различных специализированных типов пехоты, имеющихся в играх BattleTech, даны в *МаксимумТех*.

Анти-БэтлМех пехота: Этот персонал позволяет пехотным боевым единицам осуществлять атаки ног БэтлМехов или роем. Это не является их отличительной специальностью – просто они более подготовлены к этим операциям, чем любые другие пехотинцы.

Потери среди солдат

Каждый солдат может выдержать определённое число пунктов повреждения (зависящих от защитного оборудования, в которое он одет), прежде чем будет выведен из строя. Обычное значение защиты равно 1, означая, что требуется 1 пункт повреждения, чтобы нейтрализовать солдата со значением защиты 1, 2 – для значения защиты 2 и т.д.



Когда солдат убит или выведен из строя, его потеря понижает действенность боевой единицы.

Чтобы определить эффект потерь в пехотной боевой единице, разделите его общее значение повреждения на число солдат в данной боевой единице. Всякий раз, когда повреждение приводит к вычёркиванию солдата с рекордшита, уменьшите рейтинг повреждения этой боевой единицы на итог деления (но при определении количества повреждения, наносимого другой боевой единице, округляйте доли вверх).

Взвод, вооружённый винтовками, имеет в своём составе 4 отделения, по 7 винтовок в каждом (АР 4, Повреждение 4) – всего 28 человек с максимальным повреждением 8. Солдаты одеты в обычную камуфляжную одежду (де-факто АР 1), поэтому, когда данная боевая единица получает 1 пункт повреждения, оно теряет 1 солдата, а значение повреждения данной боевой единицы понижается на 0,286 (8/28=0,286).

Взвод, вооружённый огнемётами, имеет в своём составе 4 отделения, имеющих по 6 портативных огнемётов (АР 2, Повреждение 5, зажигательное) – всего 28 человек с максимальным повреждением 11. Его солдаты одеты в баллистическую пластинчатую броню, и поэтому для уничтожения такого пехотинца нужно 2 пункта повреждения (при штрафе –1 МР). Всякий раз, когда данная боевая единица теряет 1 солдата, значение повреждения данной боевой единицы понижается на 0,392 (11/28=0,392).

ПРИМЕРЫ ВЗВОДОВ

Пеший взвод регуляров с лазерами имеет 4 отделения, по 6 лазерных винтовок (Повреждение 0,28, Диапазон 2) в качестве основного оружия и 1 лазер поддержки в каждом (Повреждение 0,84, Диапазон 3). В его составе 28 человек, и поэтому общий рейтинг повреждения равен 10,08 ([0,28 x 24] + [0,84 x 4]). Т.к. каждое отделение имеет только 1 оружие поддержки, то для определения значений диапазонов и попадания используется диапазон основного оружия (-2 за диапазон 0-1 гексов, +0 за 2 гекса, +1 за 3 гекса, +2 за 4 гекса и +4 за 6 гексов). Солдаты одеты в зенитные жилеты, и поэтому требуется 1 пункт повреждения, чтобы уничтожить любого солдата. Когда данная боевая единица получает пункт повреждения, его значение повреждения уменьшается на 0,36 (10,08/28), и поэтому данный взвод имеет рейтинг повреждения 10 для 26-28 солдат, 9 – для 23-25 солдат и т.д. Множитель стоимости для пешей пехоты равен x1, и множитель для солдатов-регуляров также равен x1 – поэтому у этих солдат будут равные значения оружия и брони. Т.к. пешая боевая единица одета в броню, не приводящую к загруженности, данный взвод имеет 1 МР, а т.к. это боевая единица регуляров, то его базовое число попадания равно 4.

Моторизованный Взвод аквалангистов ветеранов состоит из 2-х отделений по 6 солдат в каждом. 5 солдат в каждом отделении используют автоматы (Повреждение 0,25, Диапазон 0), а 6-й солдат в каждом отделении использует лёгкий пулемёт (Повреждение 0,49, Диапазон 1).

Вдобавок, каждый солдат несёт одноразовое ПТО (Повреждение 0,525, Диапазон 2). Взвод состоит из 12 солдат и имеет общий рейтинг повреждения 3,48 ([0,25 x 10] + [0,49 x 2]). Т.к. каждое отделение имеет только 1 оружие поддержки, при определении диапазонов используется основное оружие, что означает, что эффективный диапазон действия взвод равен 0 (это не касается одноразового оружия, которое при развёртывании использует свой собственный диапазон). Уменьшите вполовину диапазоны основного оружия и оружия поддержки взвода, когда он сражается под водой (что в данном случае не приводит к различию у солдат, сохранивших свой диапазон в 0 гексов). Пока солдаты находятся под водой, они не могут использовать своё одноразовое оружие. Они одеты в боевые костюмы химзащиты морских пехотинцев, и поэтому, чтобы уничтожить одного солдата, ему нужно нанести 2 пункта повреждения. Когда этот взвод получит 2 пункта повреждения, его рейтинг повреждения понизится на 0,29 (0,48/12), и поэтому взвод для 11-12 солдат имеет рейтинг повреждения в 4 пункта, для 7-10 солдат – 3 пункта, 4-6 солдат – 2 пункта и для 1-3 солдат – 1 пункт. Модификатор стоимости для моторизованного пехотинца-аквалангиста равен x2,5, а за ветеранский уровень – ещё x1,2, и поэтому общая стоимость оружия и брони данного взвода умножается на x3,0 (0,25x1,2). Т.к. боевая единица моторизованных аквалангистов одета в броню, не приводящую к загруженности, данный взвод имеет 2MP и может двигаться в любом водном гексе; поскольку это ветеранская боевая единица, она имеет базовое число попадания 3.

БОЕВАЯ ЦЕННОСТЬ (BV)

Процедура подсчёта боевой ценности пехоты идентична той, которая используется для БэтлМехов и машин. Боевую ценность для любого оружия или оборудования, не приведённого в этой секции, можно найти в пересмотренных *Правилах мастера BattleTech*, с.156-158.

ШАГ 1: РАСЧЁТ ОБОРОНИТЕЛЬНОГО БОЕВОГО РЕЙТИНГА

Во-первых, сложите следующие числа:

Общее число пунктов брони (не включая 1 пункт за самого солдата) + 0,5

Затем умножьте полученное значение на оборонительный фактор передвижения взвода, основанный на количестве MP, которые он может потратить. Не добавляйте штраф на попадание +1, используемый для атаки против пехотных боевых единиц. Полученное число – оборонительный боевой рейтинг взвода.

ТАБЛИЦА «ОБОРОНИТЕЛЬНЫЕ ФАКТОРЫ ПЕРЕМЕЩЕНИЯ»

Модификатор движения цели	Оборонительный фактор передвижения
+0 (1-2 MP)	1,0
+1 (3-4 MP)	1,1
+2 (5-6 MP)	1,2

ШАГ 2: РАСЧЁТ НАСТУПАТЕЛЬНОГО БОЕВОГО РЕЙТИНГА

Расчёт базового боевого рейтинга оружия

BV оружия равна его рейтингу повреждения. Умножьте это BV на 2, если данное оружие является бронебойным. Умножьте это BV на 2,5, если данное оружие имеет бластерный радиус (радиус поражения). Например, если оружие является бронебойным и имеет бластерный радиус, его BV равно (5 * его рейтинг повреждения).

Оружие прямой наводки: Рассчитайте боевую ценность всего оружия, бьющего прямой наводкой, к этой категории относится всё оружие, кроме ракетных установок (РБД, РДД, ракеты, миномёты, гранатомёты и безоткатные орудия) и одноразового оружия.

Атаки ракетным оружием: Рассчитайте боевую ценность ракетного оружия – РБД, РДД, ракет, миномётов, гранатомётов и безоткатных орудий.

Анти-БэтлМех атаки: Если боевая единица имеет анти-БэтлМех подготовку, её рейтинг равен тому, который подсчитан для оружия прямой наводки.

Одноразовое оружие: Если боевая единица имеет одноразовое оружие (вроде ПТО), боевой рейтинг этого оружия равен половине его рейтинга повреждения.

Сложите следующие значения:

Боевой рейтинг оружия прямой наводки
Боевой рейтинг ракетного оружия
Боевой рейтинг анти-БэтлМех атак
Боевой рейтинг одноразового оружия

Результат – общий наступательный боевой рейтинг.

ШАГ 2: ПОДСЧЁТ ИТОГОВОГО БОЕВОГО РЕЙТИНГА

Сложите оборонительный и наступательный боевые рейтинги вместе и округлите до ближайшего целого числа (0,5 округлять вверх), затем умножьте на число солдат в формировании с одинаковым оружием и на множитель типа боевой единицы. Чтобы определить общую боевую ценность, сложите вместе боевые ценности всех различных типов солдат во взводе.

ПРИМЕР ПЕШЕГО ВЗВОДА С ЛАЗЕРАМИ

Пеший взвод имеет 24 солдата, одетых в камуфляжную одежду и вооружённых импульсными лазерными винтовками, а 4 солдата оснащены лазерами поддержки.

Солдаты с импульсными лазерными винтовками

*Солдаты, вооружённые винтовками, имеют оборонительный боевой рейтинг 0,5 (0,5 + 0 броня * оборонительный фактор 1,0), а наступательный – 0,25 (значения повреждения их оружия). Поэтому каждый солдат имеет BV 0,75.*

Общая BV 24-х солдат, вооружённых лазерными винтовками, равна 18.

Солдаты с лазерами поддержки

*Солдаты, вооружённые лазерами поддержки, имеют оборонительный боевой рейтинг 0,5 (0,5 + 0 броня * оборонительный фактор 1,0), а наступательный – 1,68 (значения повреждения их оружия, 0,84, умноженные на 2, поскольку данное оружие является бронебойным). Поэтому каждый солдат имеет BV 2,18.*

Общая BV 4-х солдат, вооружённых лазерами поддержки, равна 8,72.

Общая BV всего взвода равна 27 (18+8,72=26,72=27).

ПРИМЕР МОТОРИЗОВАННОГО ВЗВОДА С ГИРОРЕАКТИВНЫМИ ВИНТОВКАМИ

Моторизованный взвод, одетый в баллистическую пластинчатую броню (с 3MP, уменьшившимися до 1MP из-за брони и своего второго оружия поддержки на отделение), имеет 20 солдат, вооружённых гирореактивными винтовками, а 2 солдата вооружёны лёгкими безоткатными орудиями. Все солдаты прошли анти-БэтлМех подготовку.

Солдаты с гирореактивными винтовками

*Солдаты, вооружённые гирорективными винтовками, имеют оборонительный боевой рейтинг 2,5 (0,5 + 2 броня * оборонительный фактор 1,0), а наступательный – 0,7 (значения повреждения их оружия 0,35, умноженные на 2, поскольку солдаты прошли анти-БэтлМех подготовку). Поэтому каждый солдат имеет BV 3,2.*

Общая BV 20-х солдат, вооружённых гирореактивными винтовками, равна 64.

Солдаты с лёгкими безоткатными орудиями

*Солдаты, вооружённые лёгкими безоткатными орудиями, имеют оборонительный боевой рейтинг 2,5 (0,5 + 2 броня * оборонительный фактор 1,0), а наступательный – 1,05 (значения повреждения их оружия, 0,21, умноженные на 5, поскольку данное оружие является бронебойным и имеет бластерный радиус). Поэтому каждый солдат имеет BV 3,55.*

Общая BV 8-х солдат, вооружённых лёгкими безоткатными орудиями, равна 28,4.

Общая BV всего взвода равна 92 (64+28,4=92,4=92).

СТОИМОСТИ

Стоимость каждого пехотинца зависит от его оружия, оборудования и режима транспортировки.

ОРУЖИЕ и ОБОРУДОВАНИЕ

Сложите стоимости любого оружия и брони, имеющихся у солдат, указанных в таблицах «Примеры оружия» и «Примеры защиты». Вычислите квадратный корень из этой стоимости и умножьте результат на 2.000. Получившееся число – базовая стоимость 1 солдата.

РЕЖИМ ТРАНСПОРТИРОВКИ

Найдите на пересечении типа движения или специализации солдата с колонкой «Множитель стоимости» таблицы «Тип боевой единицы», с.65, модификатор стоимости для 1 солдата.

ОБЩАЯ СТОИМОСТЬ

Чтобы определить действительную стоимость солдата, умножьте базовую стоимость солдата на множитель режима транспортировки. После подсчёта общей стоимости 1 солдата примените любые модификаторы за анти-БэтлМех подготовку.

Моторизованный взвод имеет солдат, одетых в камуфляжную одежду (стоимость 0), 24 солдата вооружены автоматическими винтовками (по 80 С-банкнот каждая), а 4 солдат оснащены полупортативными пулемётами (по 1.100 С-банкнот за каждый).

Солдаты с винтовками

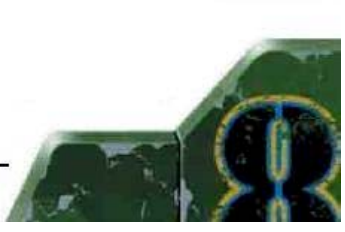
Солдаты с винтовками имеют оборудование, стоящее по 80 С-банкнот. Квадратный корень из этой стоимости равен 8,944, и поэтому базовая стоимость каждого солдата равна 17.888,5. Модификатор стоимости для моторизованного пехотинца равен x1,6, и поэтому итоговая стоимость каждого солдата равна 28.622 С-банкноты.

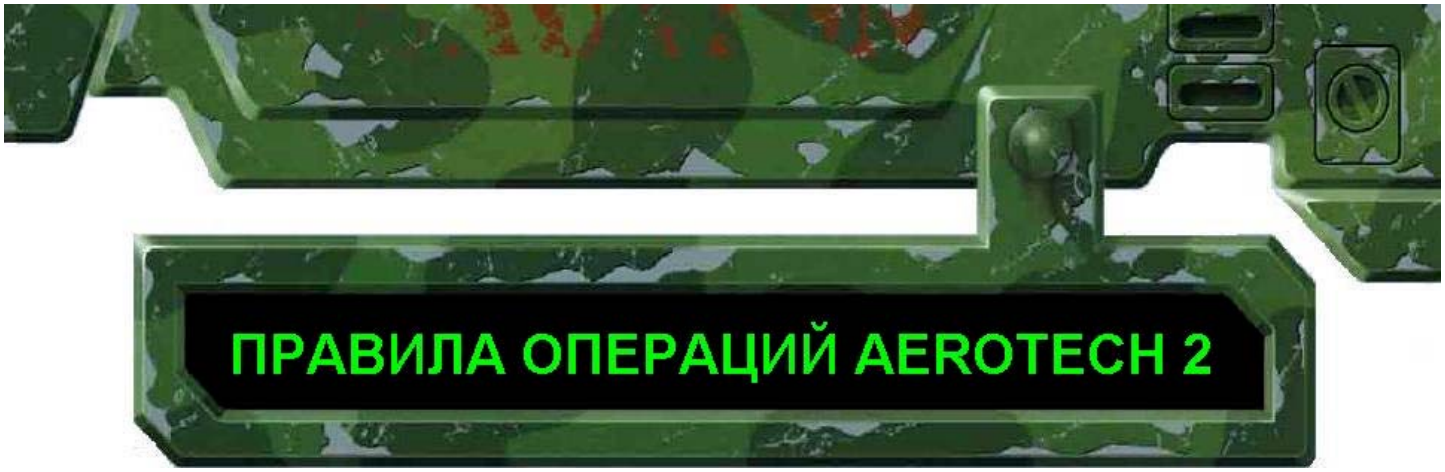
Солдаты с полупортативными пулемётами

Солдаты с пулемётами имеют оборудование, стоящее по 1.100 С-банкнот. Квадратный корень из этой стоимости равен 33,166, и поэтому базовая стоимость каждого солдата равна 66.332,5. Модификатор стоимости для моторизованного пехотинца равен x1,6, и поэтому итоговая стоимость каждого солдата равна 106.132 С-банкноты.

Весь взвод

Взвод имеет 24 солдата с винтовками и 4 пулемётчика. Общая стоимость этого взвода равна (24x28.662)+(4x106.132)=687.882+424.528=1.112.416 С-банкнот.





Ядро правил *AeroTech 2 (AT2)* даёт весь материал, необходимый для отыгрывания тактического *AeroTech*'а. Правила, представленные в этой секции, делают шаг вперёд, добавляя в кампании больше подробностей и предоставляя на выбор массу стратегических опций.

Добавленные в этой секции подробности и реализм имеют и свою цену – эти правила сложнее и требуют больше времени, чем те, которые даны в *AT2*, и поэтому игроки должны хорошо подумать, прежде чем учитывать в своей игре эти правила. Из-за увеличившейся сложности, перед использованием в игре этих правил все игроки должны тщательно ознакомиться с ними и согласиться с их применением.

Терминология: Эта секция использует ту же самую терминологию, что и в *Правилах операций BattleTech*, с.40.

АБОРДАЖНЫЕ ДЕЙСТВИЯ

Взятие на абордаж вражеского корабля – тактика такая же старая, как и само сражение кораблей, но даже в 31-м веке это – единственный путь для захвата контроля над вражеским кораблём (как альтернатива его уничтожению). Большинство шаттлов и «прыгунов» несут персонал, обученный таким операциям, и поэтому они могут сорвать вражеские планы пойти на абордаж. На гражданских шаттлах и «прыгунах» этот персонал является службой безопасности, предназначенного для обеспечения минимального уровня обороны, в то время как на военных шаттлах, «прыгунах» и боевых кораблях службу безопасности заменяют собой морские пехотинцы, обученные как нападениям, так и обороне. Для простоты описания термином «морской пехотинец» будет обозначаться любой солдат, обученный сражаться в условиях 0-гравитации на борту космического корабля.

ВЫСАДКА ВОЙСК

На первом этапе любого абордажного действия атакующий выравнивает скорость и направление движения с кораблём противника, а затем или высылает морских пехотинцев, использующих челнок/штурмовой аппарат, или стыкуется с кораблём-целью. Стыковка – сложный манёвр, и очень немногие капитаны стремятся к стыковке с вражеским кораблём. Атакующий аппарат должен вывести цель из строя (что предотвращает возможный расход тяги [в *AT2* тяга – это импульс. - *прим. перев.*]), или же корабль защищающегося будет способен вести манёвры, которые не позволят провести стыковку; различие же по скорости всего в несколько метров в секунду может оказаться серьёзной проблемой. Учитывая эти неприятности, штурмовая стыковка редка, она обычно ограничивается действиями против «прыгунов» (чьи капитаны пожелают, вероятно, сдаться, если будет такое предложение), космические станции (которые не могут никуда сбежать) или повреждённые шаттлы и боевые корабли. Большинство военных абордажных действий используют для доставки морских пехотинцев на корпус вражеского корабля или в его шлюз штурмовой аппарат.

Большинство штурмовых аппаратов – это челноки, модифицированные для перевозки солдат и оружия. Любой челнок может действовать как штурмовой аппарат, у которого каждая тонна грузового пространства вмещает 5 морских пехотинцев в космических костюмах или одного морского пехотинца (или Элементала) в бронекостюме. Примените модификатор +2 к любым целевым числам для атак против штурмового аппарата – как результат случайного маневрирования такого аппарата, пытающегося избежать вражеского огня во время своего подлёта. Чтобы развернуть морских пехотинцев против активной цели, нужно маневрировать до конца фазы движения в том же самом гексе, что и цель, с тем же самым направлением движения и скоростью. Штурмовой аппарат затем должен попытаться прикрепить к цели тросы с захватами. Бросьте 2D6, чтобы определить успешность прикрепления захватов против целевого числа 8. Успешный бросок прикрепляет захват к целевому кораблю и позволяет штурмовому аппарату взять врага на абордаж.

АБОРДАЖНОЕ ДЕЙСТВИЕ

Чтобы определить результат абордажного действия, узнайте общее число морских пехотинцев, развёртываемых каждой из сторон путём сложения очков за морских пехотинцев для соответствующих типов солдат, как показано в таблице «Очки за морских пехотинцев».

ТАБЛИЦА «ОЧКИ ЗА МОРСКИХ ПЕХОТИНЦЕВ»

Тип морских пехотинцев	Очки за морских пехотинцев
Клановский бронепехотинец	= 5 (за каждого)
Бронепехотинец Внутренней Сферы	= 4 (за каждого)
Клановский Элементал (без брони)	= 2 (за каждого)
Морской пехотинец	= 1 (за каждого)
Член экипажа невоенного корабля /пилот истребителя	= 0,25 (за каждого)
Солдаты-некосмонавты (МехВоины/пехота)	= 0,5 (за каждого)
Другое (гражданские)	= 0,1 (за каждого)
Модификаторы бронепехоте (за 1 солдата)	
Приспособления для космических операций	+1 (за каждого)
Имеет клешни и магниты (как у «Саламандры»)	+1 (за каждого)
Имеет виброклешни	+1 (за каждого)
Имеет факел-резак	+0,25 (за каждого)
Имеет промышленное сверло	+0,25 (за каждого)
Одет в энергетическую броню (лёгкую)	-0,5 (за каждого)

После определения численности каждой из сторон, определите соотношение атакующих к защищающимся.

ТАБЛИЦА «АБОРДАЖНЫЕ ДЕЙСТВИЯ»

Соотношение противников

Бросок кубика	1 к 3	R	1 к 3		1 к 2	R	2 к 3	R	1 к 1	R	3 к 2	R	2 к 1	R	3 к 1	R	3 к 1	R
	E/1%	R	E/1% R		E/5%	R	E/10%	R	75%/25%	R	70%/25%		65%/25%		60%/25%		55%/25%	
	E/3%	R	E/3% R		E/7%	R	E/15%		70%/30%		65%/30%		60%/30%		55%/30%		50%/30%	
	E/5%	R	E/5% R		E/10%		65%/20%		65%/35%		60%/35%		55%/35%		50%/35%		45%/35%	
	E/7%		E/10%		E/15%		60%/25%		60%/40%		55%/40%		50%/40%		45%/40%		40%/40%	
	E/10%		E/15%		E/20%		55%/30%		55%/45%		50%/45%		45%/45%		40%/45%		35%/45%	
	E/15%		E/20%		E/25%		50%/35%		50%/50%		45%/50%		40%/50%		35%/50%		30%/50%	
	E/20%		E/25%		45%/30%		45%/40%		45%/55%		40%/55%		35%/55%		30%/55%		25%/55%	
	E/25%		E/30%		40%/35%		40%/45%		40%/60%		35%/60%		30%/60%		25%/E	P	20%/E	P
	E/30%		E/35%		35%/40%		35%/50%		35%/65%		30%/65%	P	25%/E	P	20%/E	P	15%/E	P
	E/35%		30%/35%		30%/45%	P	30%/55%	P	30%/70%	P	25%/E	P	20%/E	P	15%/E	P	10%/E	P
	30%/40%	P	25%/40%	P	25%/50%	P	25%/60%	P	25%/75%	P	20%/E	P	15%/E	P	10%/E	P	5%/E	P

Результаты даны как: Процент сил защищающегося вычитается из сил атакующего как потери/Процент сил атакующего вычитается из сил защищающегося как потери. До тех пор, пока нет результата P, защищающиеся несут только половину указанных потерь.

Маловероятно, чтобы это соотношение было точно таким, как указано в таблице; в таких случаях округляйте в пользу защищающегося. Например, соотношение 2,1 к 1 в пользу атакующего станет 2 к 1, а 1,4 к 1 станет 1 к 1. После определения соотношения атакующий/защищающийся, игроки могут разобрать абордажное действие. Бросьте 2D6 и получите итог на пересечении результата броска с соответствующей колонкой таблицы «Абордажные действия» (см. выше).

Число слева от косой черты – это процент общей силы защищающегося, вычитаемый из силы атакующего как потери; число справа от косой черты – это процент общей силы атакующего, вычитаемый из силы защищающегося как потери. Однако защищающийся при абордажном действии имеет решающее преимущество и страдает только от половины урона до тех пор, пока защищающиеся солдаты сохраняют контроль над своим кораблём. Округляйте все доли вверх.

Атакующее войско ценностью в 20 очков за морских пехотинцев, напавшее на защищающегося ценностью в 10 очков (соотношение 2 к 1), выбросило на кубике 6. Этот результат означает, что каждая сторона нанесла своему противнику урон в 45%. Атакующий теряет 5 очков в будущих атаках (45% от 10 = 4,5, округляя вверх до 5), а защищающийся теряет 9 очков (45% от 20 = 9), если не сохраняет за собой контроль над кораблём, или 5 пунктов (9/2=4,5, округляя вверх до 5), если сохраняет за собой контроль над кораблём.

Некоторые из числе заменены результатом «E» (уничтожение). Если E находится слева от косой черты, уничтожается атакующее войско. Если E находится справа от косой черты, уничтожается защищающееся войско. Не уничтоженные войска получают повреждение как обычно.

Некоторые результаты могут иметь после процентов дополнительную букву. Буквы «R» и «P» означают следующее:

R = Атакующий отброшен. Атакующее войско в данном ходу несёт двойной урон. Если защищающийся пожелает, он может перейти в наступление и провести встречный абордаж пристыковавшегося вражеского шаттла или атакующего аппарата.

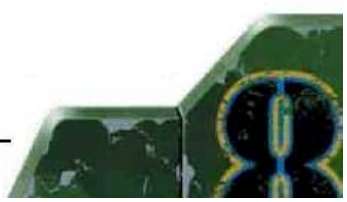
P = Частичный контроль. Атакующее войско захватило контроль над большой частью корабля, и защищающиеся получают полное повреждение до тех пор, пока не выпадет результат «R» или атакующие не будут уничтожены.

Когда общее количество очков за морских пехотинцев у защищающегося достигает 0 (или защищающийся решает сдаться), атакующий захватывает корабль и получает контроль над всеми его системами. Если выпал результат «R», или общее количество очков за морских пехотинцев у атакующего достигает 0, абордажное действие терпит неудачу. Если абордажное действие терпит неудачу, и атакующий не имеет корабля, чтобы отступить, атакующее войско уничтожается.

Элемент ценностью в 50 очков берёт на абордаж шаттл, который защищает элемент ценностью в 20 очков. Соотношение атакующего к защищающемуся равно 2,5 к 1, оно округляется в пользу защищающегося до 2 к 1. Результат броска кубика равен 8, что указывает на потери 35%/55%. Атакующий теряет количество очков, равное 35% от сил защищающегося (7 очков = 35% от 20). Защищающийся теряет количество очков, равное 55% от сил атакующего (28 очков = 55% от 50, округляя вверх). Однако, поскольку результат «P» не выпал, защищающиеся получают только половину повреждения – 14 очков. Абордажное действие продолжается – теперь защищающееся войско ценностью в 6 очков сражается с атакующим войском ценностью в 43 очка (соотношение 3 к 1). Атакующим не везёт – результат броска кубика 3. Атакующий теряет 55% от сил защищающегося (55% от 6 = 3,3, округляя до 4 очков). Защищающийся теряет 13 очков (12,9, округляя вверх до 13), которые уменьшаются до 7, поскольку результат «P» вновь не было. Поскольку защищающийся имеет в своём распоряжении лишь 6 очков, все его войска гибнут.

ПОТЕРИ ЭКИПАЖЕЙ и ПОПАДАНИЯ В ЭКИПАЖИ

Потеря членов экипажа во время абордажного действия в *AT2* может негативно сказаться на выполнении задачи; чем больше членов экипажа погибло, тем менее эффективно действует корабль.



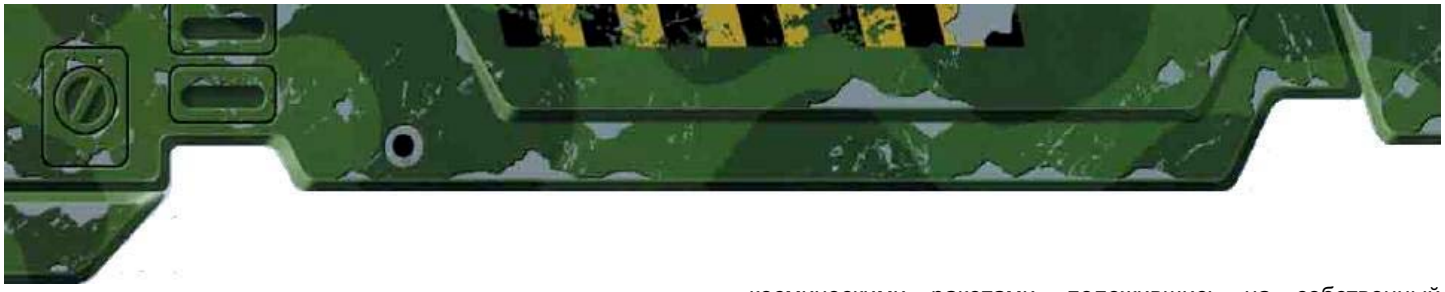


ТАБЛИЦА «ПОТЕРИ В ЭКИПАЖЕ»

Процент от потерь в экипаже	Число попаданий в экипаж
5-20	1
21-35	2
36-50	3
51-65	4
66-80	5
81-100	6

Таблица «Потери в экипаже» обеспечивает эквивалентность между потерями в экипаже и числом попаданий в пилота/экипаж корабля.

КАЧЕСТВО ЭКИПАЖА AEROTECH

Во многих случаях поведение шаттла, «прыгуна» или боевого корабля определяется его экипажем. Хороший экипаж действует практически как единое целое, предчувствуя грядущее и повышая эффективность своих действий и их точность. Плохой экипаж также воздействует на действенность корабля. В *AT2* весь экипаж имеет единый рейтинг опытности, что отражает способности каждого из его членов. Рейтинг опытности экипажа влияет на его значения Навыков Стрельба и Пилотирование, что улучшает или ухудшает эффективность действий. И клановские, и сфероидные корабли обычно имеют экипажи, состоящие из регуляров; в отличие от войск Мехов или АКИ, между двумя этими группами качественных отличий нет.

Попадания в экипаж (см. с.20, *AT2*) могут понизить Навыки любого экипажа – вплоть до его полного уничтожения.

ТАБЛИЦА «КАЧЕСТВО ЭКИПАЖА»

	Стрельба	Пилотирование	Множитель BV
Необстрелянный	6	7	0,70
Новички	5	6	0,85
Регуляры	4	5	1,00
Ветераны	3	4	1,25
Элита	2	3	1,50

УЛУЧШЕННЫЕ СЕНСОРЫ

Нижеследующие правила обеспечивают метод внедрения улучшенных сенсоров в *AT2*. Считается, что любой военный аппарат, не излучающий идентифицирующий сигнал опознавания «свой-чужой» (ОСЧ), действует в условиях EMCON (EMission CONtrol, контроль излучения или «радиомолчание»), используя при этом встроенную систему ECM или ECCM. Посылка сигнала ОСЧ означает, что другие корабли могут автоматически обнаружить эту боевую единицу.

Цели сенсорных проверок подразделяются на 3 категории: неопределяемые, объекты (видимые сенсорами, но которые нельзя атаковать напрямую) и огневого воздействия (которые могут быть атакованы напрямую). В заголовке каждого сенсорного метода указана категория обнаружения. Огневое воздействие, позволяющее напрямую атаковать цель, может быть обеспечено только активным радаром, но атакующий в пределах досягаемости может воспользоваться против любого обнаруженного корабля и космическими ракетами, положившись на собственный сенсор такой ракеты, который и обеспечит подробные сведения о цели (для более подробной информации см. *Космические ракеты* абзаца *Радар*, с.74).

ИНФРАКРАСНАЯ СИГНАТУРА (ОБЪЕКТ)

Обнаружение прибывающего «прыгуна» по его ИК-сигнатуре зависит от длительности времени, потребовавшегося аппарату для прыжка, и количества вмещаемых шаттлов. Формула определения длительности прыжка такова: [(длина путешествия в световых годах / 2) * количество вмещаемых шаттлов] секунд, хотя ИК-сигнатура корабля – это, помимо длительности прыжка, добавление удвоенного времени прыжка. Если «прыгун» или боевой корабль не несёт шаттлов, считайте его вместимость при этих расчётах равной 1. Эта ИК-сигнатура ясно видима для любых боевых единиц в пределах 50.000 км и имеющих действующие сенсоры, но требует успешного броска Навыка Пилотирование (или Проверки Сенсорных Операций, если используется *CBT:RPG*), сложность которого увеличивается на 1 за каждые 10.000 км расстояния между двумя кораблями.

*«Прыгун» класса Разведчик/Scout делает прыжок в 10 световых лет. Поскольку этот «прыгун» имеет вместимость в 1 шаттл, время, требующееся для прыжка, равно (10/2)*1, или 5 секунд. Поэтому ИК-сигнатура появится за 10 секунд до появления самого корабля. Боевому кораблю класса Потёмкин/Potemkin с вместимостью в 25 шаттлов, прыгающему на 30 световых лет, потребуется (30/2)*25=375 секунд на сам прыжок, а ИК-сигнатура от этого прыжка станет видимой за 750 секунд до появления самого корабля!*

РАСХОДЯЩАЯСЯ ВОЛНА (ОБЪЕКТ)

Появление «прыгуна» приводит к уничтожению газовых молекул в точке прибытия данного корабля, приводя к вспышке электромагнитной радиации, известной как расходящаяся волна. Хотя эту сигнатуру можно обнаружить на гораздо более удалённых расстояниях, чем ИК-сигнартуру, сам ЭМ-сигнал труднее выделить из фонового шума. Любой крупный военный аппарат (шаттл, «прыгун», боевой корабль и космическая станция, но не истребитель или малый аппарат) могут попытаться обнаружить прибывающий «прыгун». Бросьте 2D6 против целевого числа 7 плюс половина расстояния от прибывающего корабля (в а.е., астрономических единицах, – примерно 140 млн. км). Модифицируйте это целевое число путём вычета [(полная целостность К-Ф-двигателя прибывающего корабля + его вместимость шаттлов), разделённого на 10] из сложности. На каждом этапе округляйте все доли вверх. Каждая обнаруживающая боевая единица может сделать отдельную попытку обнаружения прибывающего «прыгуна». Безотносительно целевого числа, невозможно обнаружить любую цель, находящуюся далее 15 а.е.

Примечание: Электромагнитный импульс распространяется со скоростью света (314.000 км/с), и для преодоления расстояния в 1 а.е. ему требуется примерно 8 минут.

Шаттл класса Союз/Union находится в 3 а.е. от прибывающего «прыгуна» класса Захватчик/Invader (целостность К-Ф-двигателя равна 4, а вместимость шаттлов - 3).

Этот шаттл обнаружит «прыгун» при результате броска 8+:

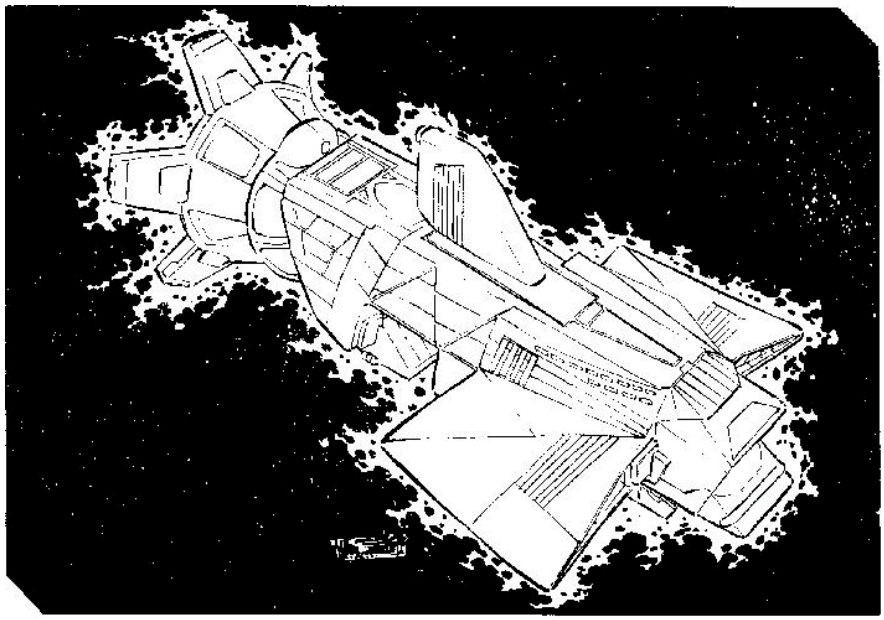
базовое число 7

плюс модификатор расстояния: а.е./2=3/2=1,5, округляя вверх до 2

минус (целостность двигателя + вместимость шаттла)/10=(4+3)/10=0,7, округляя верх до 1

= целевое число 8

Если шаттл обнаружит прибывающий «прыгун», это произойдёт спустя 24 минуты после прибытия «прыгуна» (8 минут за каждую а.е. расстояния).



РАДИОТРИАНГУЛЯЦИЯ (ОБЪЕКТ)

Соответствующе оснащённые боевые единицы в пределах эффективного диапазона действия могут обнаружить радио- и ГИГ-связь. Гражданский аппарат может обнаружить любые радиопередачи в пределах 500.000 км. Военный аппарат может воспользоваться своим СЭП и обнаружить передачи в пределах 1,000.000 км.

ГИГ-передачи используют для отправки сообщений принципы гиперкосмического К-Ф-двигателя. После посылки сообщения К-Ф-поле сжимается, порождая электромагнитный импульс, похожий на расходящуюся волну, хотя и более слабый. Правила расходящейся волны позволяют провести триангуляцию таких передач со следующими изменениями: считайте модификатор за целостность двигателя и вместимость шаттлами за 0, но удвойте все модификаторы за диапазоны.

ТОРСИОННЫЕ СЛЕДЫ ДВИГАТЕЛЯ (ОБЪЕКТ)

Любой крупный аппарат может обнаружить торсионный след двигателя любого движущегося корабля. Этот след, видимый как движущаяся точка света, предоставляет информацию о направлении, скорости и расстоянии до целевой боевой единицы. Целевое число для обнаружения движущейся боевой единицы равно 5, с модификатором +1 за каждые 50.000 км расстояния (или части его). Ограничение на расстояние отражает ограничение не на то, как далеко может быть замечен аппарат, а на расстояние, на котором движущаяся цель становится явно видимой. Каждый корабль может сделать один бросок в час на обнаружение аппарата противника. Когда шаттл или боевой корабль перемещается из прыжковой точки к планете, наблюдатель с планеты получает штраф к целевому числу +3 за первую половину перемещения (когда торсионный след двигателя находится вдали от наблюдателя и может быть частично или полностью заслонён корпусом корабля) и модификатор к целевому числу –3 за вторую половину перемещения (когда путь цели начинает прерывисто проявляться в виде точек света).

ДЕТЕКТОРЫ НЕЙТРИНО (ОБЪЕКТ)

Детекторы нейтрино могут обнаружить любые термоядерные двигатели в пределах 4 а.е. от сенсора. Однако для калибровки этого устройства требуется длительное время (2D6 часов). Каждый час после этого времени бросайте 2D6 для каждого корабля в пределах диапазона действия сенсора. При результате 9+ данный корабль обнаружен.

Эмиссия нейтрино уникальна для каждого их кораблей, завися от класса и возраста корабля. После успешного непрерывного 6-часового отслеживания корабль, оборудованный детектором нейтрино, получает профиль нейтрино данного аппарата, идентифицируя его класс. После 12-часового непрерывного отслеживания профиль нейтрино достаточно подробный и позволяет положительно идентифицировать данный корабль при последующих встречах с ним.

РАДАР (ОБЪЕКТ)

Любой крупный аппарат с функционирующей сенсорной системой может попытаться сделать броски на обнаружение активным радаром любых объектов в пределах 10.000 км от него. Радарные системы истребителей и малых аппаратов маломощны и могут определить аппарат в пределах до 1.000 км от них. Бросьте 2D6 и сравните результат с целевым числом, равным расстоянию/1.000 (для крупного аппарата) или расстояние/100 (для истребителей и малого истребителя), округляя доли вверх. Увеличьте целевое число на соответствующие модификаторы, если имеются повреждения сенсоров. Будучи обнаруженным, объект остаётся обнаруженным до тех пор, пока находится в пределах действия сенсора корабля. Каждая боевая единица может сделать 1 попытку определения в час против каждой цели.

Боевой радар (огневое воздействие)

Правила игры *AT2* считают, что воюющие стороны используют радар для обнаружения и прицеливания в своих противников. Чтобы отразить это, игроки могут захотеть определить, обнаружил ли корабль какую-либо определённую цель.

ТАБЛИЦА «СЛУЧАЙНЫЙ ВЕС АЭРОКОПЬЯ/ТОЧКИ»

2D6	Весовой класс
2-4	Лёгкий
5-9	Средний
10-12	Тяжёлый

ТАБЛИЦА «СЛУЧАЙНЫЙ СОСТАВ ЭСКАДРИЛЬИ»

1D6	Весовые классы копья
1	3 лёгких
2	2 лёгких, 1 среднее
3	1 лёгкое, 2 средних
4	1 лёгкое, 1 среднее, 1 тяжёлое
5	2 средних, 1 тяжёлое
6	1 среднее, 2 тяжёлых

ТАБЛИЦА «СЛУЧАЙНЫЙ СОСТАВ ЗВЕЗДЫ»

1D6	Весовые классы Точек
1	5 лёгких
2	3 лёгких, 2 средних
3	2 лёгких, 2 средних, 1 тяжёлое
4	2 лёгких, 1 среднее, 2 тяжёлых
5	1 лёгкое, 2 средних, 2 тяжёлых
6	2 средних, 3 тяжёлых

ТАБЛИЦА «СОСТАВ ЛЁГКОГО КОПЬЯ/ТОЧКИ»

1D6	Весовые классы истребителей
1-2	2 лёгких
3-5	1 лёгкий, 1 средний
6	1 лёгкий, 1 тяжёлый

ТАБЛИЦА «СОСТАВ СРЕДНЕГО КОПЬЯ»

1D6	Весовые классы истребителей
1	1 лёгкий, 1 средний
2-4	2 средних
5-6	1 средний, 1 тяжёлый

ТАБЛИЦА «СОСТАВ ТЯЖЁЛОГО КОПЬЯ»

1D6	Весовые классы истребителей
1-2	1 лёгкий, 1 тяжёлый
3-4	1 средний, 1 тяжёлый
5-6	1 средний, 1 тяжёлый

Учитывая то, что радар считается активным, корабль автоматически обнаруживает любые цели в пределах 1/10 нормального диапазона действия радара, 1.000 км (66 гексов) для крупного аппарата или 100 км (6 гексов) для истребителей, малых аппаратов и космических ракет. За пределами этого диапазона игроки должны сделать бросок на обнаружение, как описано выше, каждый ход сразу же после стрельбы. Корабль, не обнаруженный подобным путём, не может быть обстрелян напрямую, однако может быть выбран целью для космических ракет (имеющих свои собственные сенсоры), используя запуск типа «в нужную сторону» (см. *Космические ракеты*, ниже).

Средства электронной поддержки (объект)

Военный аппарат (кроме истребителей и малых аппаратов) несут средства электронной поддержки (СЭП) автоматически обнаруживают любые корабли в пределах 10.000 км от него. Для у гражданского аппарата отсутствует система СЭП, необходимые для того, чтобы расшифровывать данные эмиссии нейтрино, и поэтому они не могут использовать этот метод обнаружения. Обнаружение с помощью СЭП не достаточно для того, чтобы позволить кораблю, обнаружившему цель, вести огонь по ней напрямую, но зато позволяет осуществлять стрельбу космическими ракетами, пуская их по методу «в нужную сторону».

Космические ракеты (специальные)

Будучи выпущенной, космическая ракета автоматически использует свой активный радар для наведения на выбранную цель. Если стрелявший обнаруживает определённый целевой корабль до запуска ракеты, он может выбрать точную цель для космической ракеты. При запуске по методу «в нужную сторону» ракета будет атаковать ближайший вражеский корабль, который она обнаружит в передней арке, а это означает, что стреляющий не может выбрать определённую цель. Если обычная космическая ракета не обнаруживает целей, она будет лететь вперёд строго по прямой. Если де или более целей равноудалены, ракета будет атаковать крупнейшую из них. Если цели одинакового размера, определите цель случайным путём. Телеуправляемая космическая ракета может маневрировать как обычно.

СОСТАВ ВОЙСКА

Хотя этот раздел предназначен для генерации в играх *BattleTech* наземных войск, для генерации аэрокосмических войск для их последующего использования в *AT2* или комбинированных играх игроки могут использовать правила состава войска, изложенные на с.108-110, *BMR*. После определения размера и природы (клановские или Внутренней Сферы) сражающихся войск, игроки могут использовать таблицы слева для генерации весового класса или каждого аэрокосмического копья или Точки – или сделав бросок для каждого копья/Точки, или сделав бросок по таблицам «Случайный состав эскадрильи» или «Случайный состав Звезды». После определения весового класса каждого копья/Точки воспользуйтесь таблицей «Состав копья/Точки» и определите весовой класс отдельных истребительных аппаратов, который может быть определён случайным образом с использованием таблиц, данных на с.63-64, *AT2*, или на с.206-230, *Полевое Руководство Классической BattleTech: Обновления*.

ОПЕРАЦИИ ПРИ 0-ГРАВИТАЦИИ

Оснащённые прыжковыми двигателями БэтлМехи, ПротоМехи и бронепехота могут действовать в играх *AT2* как независимые боевые единицы, хотя их использование и ограничено. В фазе движения такие боевые единицы должны двигаться перед «прыгунами». При использовании расширенной инициативы, такие боевые единицы *BattleTech* страдают от штрафа к инициативе –6. Если не сказано иначе, считайте такие боевые единицы истребителями, прошедшими конвертацию как показано ниже (округляя доли вверх). Такие боевые единицы действуют как отдельные боевые единицы и не собираются в эскадрильи.

Четвероногие бронекостюмы никогда не оснащаются прыжковыми двигателями и не могут использоваться в космических операциях.

ДВИЖЕНИЕ

Боевая единица в виде Меха или бронепехотинца, покинувшая корпус шаттла, «прыгуна» или боевого корабля, будет иметь те же самые направление движения и скорость, что и транспортировавшее их судно. Например, если Мех покидает шаттл, движущегося на «север» со скоростью 10, лицевая сторона этого Меха также будет смотреть на «север», и двигаться в этом направлении он будет со скоростью 10.

КОНВЕРТАЦИЯ БОЕВЫХ ЕДИНИЦ BATTLETECH в AEROTECH2

БэтлМехи/ПротоМехи

Рейтинг тяги: Рейтинг прыжка/3

Топливо: Рейтинг прыжка * 2

Наступательные системы: Используйте статистику оружия, представленную на с.99-101, AT2

Локация	**Отсек**
Оружие торса, ног или рук	Нос
Левая рука	Левое крыло
Правая рука	Правое крыло
Тыловое оружие	Тыл

Оружие схватки использовать нельзя (кроме некоторых исключений, приведённых ниже).

Броня: Броня Меха остаётся в обычных локациях *BattleTech*

Бронепехота

Отделения/Точки бронепехоты считаются отдельными боевыми единицами.

Рейтинг тяги: Рейтинг прыжка/3 + любые топливные баки (см. с.172, *Сопровождение к Классической BattleTech*)

Топливо: Рейтинг прыжка * 2

Наступательные системы: Используйте статистику оружия, представленную на с.99-101, AT2, располагая всё в носовой арке

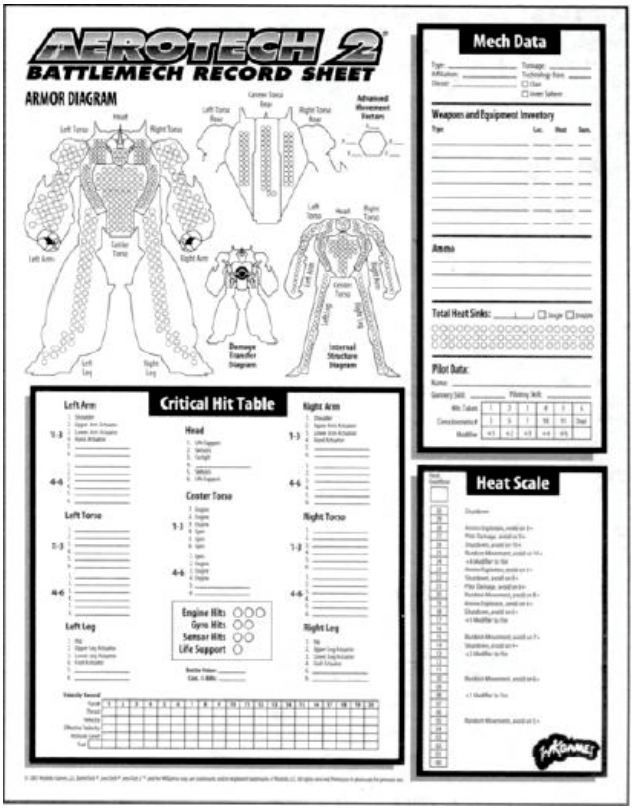
Броня: Общее количество пунктов брони (кроме бокса 00 – самого солдата) для всех боевых единиц в данном формировании бронепехоты. Если данная боевая единица не оснащена приспособлениями для космических операций (см. с.181, *Сопровождение к Классической BattleTech*), разделите это число на 2. Разместите оставшиеся пункты равномерно по лицевой броне *AT2*.

Такие боевые единицы могут выходить из отсеков корабля на корпус со скоростью 1 боевая единица через 1 дверь за 1 ход.

Мехи и бронепехота не имеют значения максимальной тяги. Они должны сделать бросок на управление (бросок на Пилотирование) с модификатором +2. Всякий раз, когда бронепехота тратит тягу, считайте целевое число равным 6 для бронепехотных боевых единиц, имеющих приспособления для космических операций (см. с.181, *Сопровождение к Классической BattleTech*), и равным 8, если такового у них не имеется. При использовании *CBT:RPG* персонажи могут вместо Пилотирования использовать Навык Операции при 0-гравитации.

Всякий раз, когда боевая единица тратит 1 пункт тяги, эта боевая единица должна также использовать и 1 пункт топлива. Поскольку эти боевые единицы предназначены для действий в атмосфере, в космосе они должны использовать резервную массу топлива, которая ограничена, и когда топливо «исчерпывается», данные боевые единицы больше не могут тратить тягу. Игроки не могут размещать на БэтлМехах дополнительные топливные баки для резервной массы топлива. Вместо траты топлива потратьте 100 С-банкнот за 1 пункт топлива и сделайте бросок на ремонт (модификатор целевого числа +1, без частичного ремонта, базовое время 10 минут).

Мех или бронепехота не могут выполнять какие-либо специальные действия, кроме высадки (см. ниже).



Любой Мех или бронепехотинец, не оснащённый аблативным коконом, погибает при вхождении в гекс прослойки «космос/атмосфера».

Пилоты Мехов *могут* катапультироваться в космосе – правила подразумевают, что они одеты в некую форму космического костюма, – но это крайне опасно. При катапультировании в космосе они автоматически получают 1D6 пунктов повреждения, помимо любого повреждения, которое они могут получить в результате неудачного броска на катапультирование. Пилоты ПротоМехов катапультироваться не могут. После катапультирования в конечной фазе каждого хода МехВоин должен сделать успешный бросок на сознание, или же получит дополнительный бокс повреждения.

Боевые единицы *BattleTech* не могут осуществлять атаки типа «таран».

СРАЖЕНИЕ

БэтлМехи и бронепехота – плохие бойцы в условиях космического пространства. Они могут сражаться лишь с теми боевыми единицами, которые находятся в их гексе (у них отсутствуют системы нацеливания истребителей и военно-космических кораблей) и страдают от модификатора +4 ко всем целевым числам на попадание (вся стрельба считается ведущейся на длинной дистанции). Другие боевые единицы могут атаковать их, как если бы они были истребителями. Бронепехотинцы в космическом сражении не могут использовать противопехотное оружие. Все атаки, проводимые боевыми единицами *BattleTech*, приходятся в переднюю арку их противников. Куда приходятся атаки на эти боевые единицы боевыми единицами *AT2* в том же самом гексе, определяется случайным образом.

Бросьте 1D6. При результате 1-3 атака приходится по переду. При результате 4 – в боковую сторону, а результат 5-6 указывает на тыл. Для определения локации попадания воспользуйтесь обычными правилами *BattleTech*.

Бронепехота не может в играх *AT2* осуществлять атаку роем.

Из физических атак БэтлМехи могут осуществлять только удар, толчок и пинок; никакие другие физические атаки в играх *AT2* не разрешаются.

БэтлМехи и ПротоМехи могут получить критические попадания тремя способами: выбросив 2 или 12 (проникающие критические попадания), из-за уничтожения брони в данной секции (по обычным правилам *BattleTech*) или из-за пролома корпуса (см. с.85, *пересмотренные Правила мастера BattleTech*). В *AT2* большинство критических попаданий имеет тот же самый эффект, что и в *BattleTech*, со следующими исключениями:

- Попадание в прыжковый двигатель уменьшает доступную тягу на 1. Топливные резервы остаются неизменными.
- Находясь в космосе, данная боевая единица игнорирует все модификаторы пунктов движения (но они применяются, когда выполняется бросок на высадку).
- Каждый пункт повреждения системе жизнеобеспечения требует от пилота немедленно сделать бросок на сознание. Неудача приводит к 1 пункту повреждения пилоту.
- Пролом корпуса головной локации вызывает 1D6 пунктов повреждения пилоту.
- Бронепехота не получает удвоенного повреждения за сражение в вакууме.
- Бронепехота не страдает от критического повреждения, но погибает сразу же, как только уничтожается вся броня.

ТАБЛИЦА «МОДИФИКАТОРЫ ВЫСАДКИ»

Ситуация	Модификатор
Не осталось топлива	+2
Относительная скорость	Разница в скорости (как положительное значение)
Берущий на абордаж и цель имеют различные направления движения	+3
Мехи	
Лицевая броня БэтлМеха уничтожена	+1 за лицевую сторону
Бронепехота	
Приспособления для космических операций	-1
Имеются клешни и/или магниты	-1
Имеется тяжёлая боевая клешня	-1
Нет манипуляторов	+1

ТАБЛИЦА «НЕУДАЧНАЯ ВЫСАДКА НА КОРПУС»

Предел Провала (MoF)	Эффект
1	Жёсткая высадка. Боевая единица получает [1D6 * базовое повреждение] пунктов повреждения
2	Жёсткая высадка. Боевая единица получает [2D6 * базовое повреждение] пунктов повреждения
3-4	Столкновение. Боевая единица отскакивает от корпуса, получая [2D6 * базовое повреждение] пунктов повреждения, проваливая высадку
5	Столкновение. Боевая единица отскакивает от корпуса, получая [3D6 * базовое повреждение] пунктов повреждения, проваливая высадку
6+	Боевая единица не попадает на целевой аппарат. В этом ходу не может делать какое-либо движение

ВЫСАДКА НА КОРПУС

Основное использование Мехов и бронепехоты в космическом сражении – это абордажные действия, где главной задачей является доставка боевой единицы на корпус целевого корабля. Любой Мех или бронепехотинец, начинающий ход в том же самом гексе, что и вражеский корабль, может попытаться высадиться на его корпус. Чтобы сделать это, управляющий игрок должен сделать бросок на управление, добавив соответствующие модификаторы из вышеприведённой таблицы «Модификаторы высадки». Если бросок успешен, данная боевая единица высаживается на корпус. В противном случае найдите по таблице «Неудачная высадка на корпус» результат Предела Провала с соответствующим эффектом. Базовое повреждение любой неудачной высадки – это разница в скорости между высаживающейся боевой единицей и её целью (минимум 1).

Мех со скоростью 5 пытается высадиться на шаттл, движущийся в том же самом направлении со скоростью 7, т.к. они в начале хода находились в одном и том же гексе. Мех получает штраф +2 за свою попытку абордажа (так выражается разница в скоростях этих боевых единиц) и имеет также базовое повреждение, равное 2, для любого повреждения, полученного при высадке.

Бронепехотинец с приспособлениями для космического сражения и клешнёй, движущийся со скоростью 5, пытается высадиться на боевой корабль, также имеющий скорость 5, но движущийся в прямо противоположном направлении. Бронепехотинец имеет суммарный модификатор сложности +1 (-1 за приспособления для космического сражения, -2 за клешню, но +3 за различие в направлении движения). Его базовое повреждение равно 1, т.к. обе боевых единицы движутся с одинаковой скоростью.

Оказавшись на корпусе вражеского аппарата, Мех или бронепехотинец не может быть атакован оружием этого целевого корабля. Вдобавок, любые атаки, направленные против данного Меха или бронепехотинца и которые промахнулись, автоматически поражают целевой корабль. Боевая единица, осуществляющая абордаж, считается находящейся в локации, соответствующей стороне гекса, с которого она вошла. Например, боевая единица, входящая с гекса носовой стороны, оказывается в носовой локации. Боевая единица может потратить одну фазу движения, чтобы переместиться в смежную локацию.

Высадившаяся боевая единица может осуществить атаку против брони корабля в своей локации, или может напрямую атаковать критически важные системы. Атаки брони автоматически успешны, но могут потребовать конвертации повреждения из обычного масштаба в палубный масштаб, если целевой корабль – это шаттл, «прыгун», боевой корабль или космическая станция. В таких атаках можно использовать оружие схватки. Нацеливание в критические системы требует броска на попадание. Если общее повреждение, нанесённое всеми успешными попаданиями в отдельную боевую единицу, превышает пороговое значение брони этой локации, происходит критическое попадание.

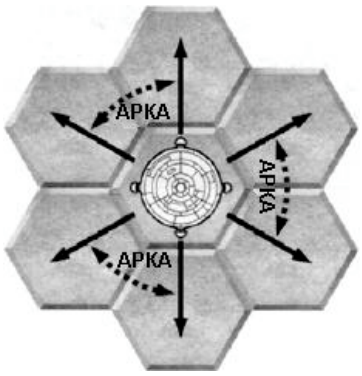
Если целевой корабль делает бросок на управление – или из-за повреждения, или из-за высокоимпульсного маневрирования, – Мех или бронепехотинец должен сделать то же самое, применяя все модификаторы высадки, кроме «Не осталось топлива». Неудача указывает на то, что данная боевая единица была сброшена с корпуса корабля, начав движение в том же самом направлении и с той же скоростью, что и стряхнувший её корабль. Если у этой боевой единицы до сих пор имеется резервная масса (топливо), в следующем ходу она может маневрировать как обычно.

ПРИЗЕМЛИВШИЕСЯ ШАТТЛЫ

Приземлившийся шаттл может обеспечить ошеломляющую огневую мощь войску, развернувшему его; эти корабли часто служат как центр фиксированной обороны. Нижеследующие правила позволяют использовать эти источники мощи на поле боя.

АРКИ СТРЕЛЬБЫ

Аэродинамические шаттлы имеют на земле ту же самую ориентацию, что и в космосе, и поэтому их арки стрельбы после приземления не меняются. Сферические корабли приземляются на тыловую локацию и поэтому используют другие арки. Такие корабли могут использовать своё оружие, укреплённое в носу, против воздушных целей, а оружие,



установленное в тыловой арке, может быть развёрнуто против только тех целей, которые находятся в одном с данным шаттлом гексе. Аэродинамические шаттлы не могут вести стрельбу по целям, находящимся в одном с ними гексе. Оружие шаттла, остановленное в передних боковых и задних боковых арках, обеспечивает огневую мощь против наземных целей; сложите вместе оружие в этих боковых арках (передняя правая, задняя правая, передняя левая, задняя левая), а затем разделите эту сумму на 3 (округляя вверх), чтобы определить число орудий, которые можно использовать в каждой из трёх арок приземлившегося шаттла. Когда на поле боя находится приземлившийся шаттл, управляющий игрок должен определить ориентацию арок стрельбы этого шаттла. Артиллерия, установленная в носу сферического шаттла, может поражать цели в арке в 360°.

СРАЖЕНИЕ С ШАТТЛОМ

Шаттлы получают повреждение на поле боя так же, как и в космосе. Угол атаки определяет сторону, на которую приходится удар; атака может превысить пороговое значение брони и вызвать критическое повреждение. Аэродинамические шаттлы используют те же самые лицевые стороны, что и в космосе, в то же время атаки против сферических шаттлов всегда приходятся по боковой стороне.

Атаки шаттлами могут выполняться так же, как и в *BattleTech*, где каждое оружие стреляет по соответствующей цели по отдельности, а можно сгруппировать их вместе по отсекам, как в *AT2*, ведя огонь по одной и той же цели всем оружием сразу, но зато это уменьшает требуемое количество бросков на попадание.

ТАБЛИЦА
«ПОВРЕЖДЕНИЕ ОТ СОПЕЛ ШАТТЛА»

Расстояние	Повреждение
Тот же самый гекс	Уничтожение
1 гекс	12D6
2 гекса	10D6
3 гекса	8D6
4 гекса	6D6
5 гексов	3D6
6 гексов	2D6

ПОВРЕЖДЕНИЕ ОТ СОПЕЛ

Сопла термоядерного двигателя шаттла могут нанести колоссальное повреждение боевыми единицами, находившихся слишком близко к шаттлуво время приземления или взлёта этого шаттла. Любая боевая единица, находящаяся в пределах 6 гексов от сферического корабля, приземлившегося или взлетающего, получает повреждение согласно таблице «Повреждение сопла шаттла», разбитое на группы по 5 пунктов и применённое с использованием соответствующей таблицы локации попадания. Если же взлетает аэродинамический шаттл, это повреждение применяется только к тем боевым единицам, которые находились в тыловой арке этого шаттла.

СВЯЗАННЫЕ СЦЕНАРИИ

Пересмотренные Правила мастера BattleTech (с.103-114) предлагают несколько сценариев, которые игроки могут использовать в качестве основы своих игр. Данная секция расширяет эти правила, шагнув дальше отдельных сценариев и предлагая механизм, по которому сценарии могут быть связаны в кампанию, когда результаты одного сценария служат исходными данными для следующего и формируют события. Эта система также позволяет игрокам достичь стратегических целей, влияющих на кампанию помимо обычного сокрушения войск противника.

Терминология: Эта секция использует ту же самую терминологию, которая введена в секции *Правила операций BattleTech* (с.40).

НАБОР ВОЙСКА

Вместо набора войска для отдельного сценария, первый шаг в использовании системы связанных сценариев – это создание *общего* войска, развёртываемого каждой из сторон. Понятие «общее войско» подразумевает солдат и машины, которые примут участие в данном сражении, вместе с любыми резервами и вспомогательными машинами. Например, игроки, желающие провести сражение войсками размером с роту, могут решить создать войска размером с батальон, чтобы обеспечить замену боевым единицам, – это также позволит обоим игрокам отточить своё войско для отдельных сценариев, возможно, используя в одном из сценариев тяжёлые Мехи и бронемашины, а в другом – лёгкие Мехи и СВВП.

Размер войска определяет возможную длительность кампании – чем крупнее войско, тем затяжнее будет кампания (или тем крупнее будут сражения). Обе стороны начинают с войсками размером с роту. Нижеследующие боевые ценности (BV) даны для сражений различной длительности. Игроки могут также решить попридержать в запасе некоторое количество BV для ремонта и пополнения запасов. Разделите войско на отдельные элементы (роты или Тринарии). В кампании они сформируют оперативные войска каждой из сторон.

ДЕЙСТВИЯ

Сражения происходят в пределах стратегического хода, который состоит из множества действий (включая и само сражение) в дискретные периоды времени. Этот период времени обычно длится день, но может быть по договорённости между игроками увеличен (например, до недели) или уменьшен (скажем, до шести часов), чтобы отразить различные темпы боя. Основное влияние от таких перемен приходится на количество времени, доступное для действий (вроде ремонта), или на интеграцию событий сценария с механикой игры, зависящей от времени (например, правила снабжения, изложенные на с.45). В пределах каждого стратегического хода игроки совершают одно или более действий, которые происходят одновременно. Каждый игрок может провести по одному действию с каждым элементом своего войска – обычно это рота или Тринарий, хотя игроки могут договориться об использовании вместо них копий и Звёзд. Никакая боевая единица (Мех, машина, взвод пехоты и т.д.) не могут получать в стратегическом ходу более одного приказа. Возможные действия делятся на 2 категории: боевые приказы и небоевые приказы. Каждый игрок должен записывать и раскрывать их одновременно.

ТАБЛИЦА «РАЗМЕР ВОЙСКА»

Тип кампании	Размер войска	BV
Небольшая/Короткая	Рота	15.000
Средняя/Умеренная	Усиленная рота/ Батальон	35.000
Крупная/Длинная	Батальон/ Усиленный батальон	55.000
Громадная/ Очень длинная	Усиленный батальон/ Полк	120.000

ОЧКИ ЗА КАМПАНИИ

Число побед и поражений в кампании, понесённых стороной, определяет то, что она и её противники могут делать в стратегическом ходу. Каждое войско начинает кампанию с 0 очков за кампанию, что означает, что оно не выигрывало или не проигрывало какие-либо сражения. Этот счёт увеличивается или уменьшается согласно результату сценариев. Если сторона выиграла сценарий, увеличьте количество очков за кампанию этого войска на 1. Если сценарий позволяет различать уровни победы, увеличьте этот счёт на 0,5 за неубедительную победу, на 1 за существенную победу и на 2 - за решительную победу. Относительный уровень числа очков за кампании определяет, какие действия происходят из-за приказов, отданных каждой стороной. Если сторона проигрывает сценарий (независимо от уровня победы противника), эта сторона понижает свой счёт очков за кампании на 1. Если в сценарии произошла ничья, очки за кампании обеих сторон остаются теми же самыми.

ОПРЕДЕЛЕНИЕ СЦЕНАРИЕВ

Когда раскрывается отданный приказ, может (или не может) произойти сражение, что зависит от того, как много элементов получило приказ «Сражаться» или «Разведывать». Если таких приказов отдано не было, сражения не происходит, а игроки разбирают оставшиеся приказы прежде, чем начнётся следующий стратегический ход. Если же один или более элементов получило приказ «Сражаться» или «Разведывать», эти элементы (и – возможно – другие) могут привести к одному или более сражениям.

Если элементы обеих сторон получили приказ «Сражаться» или «Разведывать», эти элементы сходятся в сражении. Сравните каждый элемент (или группу из множества элементов, если им были отданы такие приказы) с отдельным элементом противника, получившим приказ «Сражаться», и на пересечении очков за кампании атакующего с очками за кампании защищающегося найдите по таблице «Сценарий сражения» (с.81) тип сценария сражения, который произойдёт между ними.

PLOC
MODEL 03

Боевые приказы:

Сражаться: Элемент с таким приказом активно ищет боя с противником, и в сценарии может считаться агрессором (см. *Определение атакующего и защищающегося*, справа). Если такой приказ получает более одного элемента, игрок должен указать, как работают эти элементы – вместе как комбинированное войско (в таком случае при определении противника эти элементы считаются одним элементом) или как отдельные войска.

Разведывать: Элемент, получивший такой приказ, ищет контакта с противником, чтобы определить его силу и диспозицию, но пытается избежать генерального сражения.

Защищаться: Элемент с таким приказом находится в боеготовности, но не рвётся в бой или не проявляет активности в поиске вражеских войск

Небоевые приказы:

Перемещаться: Элемент с таким приказом может сделать стратегическое перемещение (если для определения местонахождения использовались карты) с удвоенным темпом движения, но к бою этот элемент не готов

Ремонтироваться: Элемент с таким приказом может отремонтировать составляющие его боевые единицы по обычным правилам ремонта и трофеев (с.87-94, *BMR*, и дополнение на с.XX этой книги) в указанное время стратегического хода. Такие элементы не могут перемещаться или сражаться.

Отдыхать: Если игроки используют правила усталости (см. с.55), то, если данный элемент в текущем ходу не был атакован, он уменьшает свои очки Усталости на 1.

Снабжение: Элемент с таким приказом может потратить неиспользованные очки BV для приобретения оборудования (оружие, броня и т.д.), которое он может использовать для ремонта или изменения своих моделей по обычным правилам, представленным на с.87-94, *BMR*. Игроки могут также решить использовать правила снабжения, данные на с.45.

Привязку солдат по правилам состава войска осуществляйте по правилам для сценариев (с.104-106, *BMR*). Если приказ «Сражаться» одна сторона отдала большему числу элементов, чем противник, «излишние» атакующие элементы нападают на небоевые элементы и те элементы, которые получили приказ «Защищаться» (см. ниже).

Если приказ «Сражаться» получил элементы только одной стороны, такие элементы становятся атакующим и сражаются с любым противостоящим элементом, имеющим приказ «Защищаться». Если никакое противостоящее войско не имеет приказа «Защищаться», определите случайным образом их противника из элементов с небоевыми приказами. В такой ситуации определите сценарий так, как сказано выше, но при столкновении с противником, имеющим приказ «Защищаться», считайте, что атакующий элемент с приказами «Сражаться» имеет счёт очков за кампании на 1 очко больше, чем есть на самом деле, а при столкновении с небоевыми элементами – на 3 очка больше.

Если элемент одной из сторон имеет приказ «Разведывать», сравните его сначала с противостоящими элементами, имеющими приказ «Разведывать», а затем с теми, кто имеет приказ «Сражаться» или небоевые приказы, и определите сценарий с использованием таблицы «Сценарий “Рейд”» (ниже).

Если одна из сторон имеет большее число элементов с приказами «Сражаться» и «Разведывать», чем другая, атакующий игрок может назначить против вражеского войска несколько элементов, в таком случае считайте, что комбинированное войско имеет счёт очков за кампании на 2 очка больше, чем есть на самом деле. Элементы, скомбинированные на этапе отдачи приказаний, этот бонус не получают (хотя они по-прежнему могут выступать в сражении как единое войско).

ОПРЕДЕЛЕНИЕ АТАКУЮЩЕГО и ЗАЩИЩАЮЩЕГОСЯ

Если в сценарии только одна сторона имеет приказы «Сражаться» или «Разведывать», эта сторона считается атакующей. Если такие приказы имеют обе стороны, атакующей будет та сторона, у которой наивысший счёт очков за кампании. Если же этот счёт у обеих сторон одинаковый, атакующей будет та сторона, которая раньше одержала последнюю победу. Если же ни одна из сторон не сражалась, атакующего и защищающегося определите случайным образом.

ТРОФЕИ и КОНТРОЛЬ НАД ПОЛЕМ БОЯ

Сторона, которая в конце сценария сохраняет в своём владении поле боя (независимо от того, какая сторона является победителем этого сценария), может использовать приказ «Ремонтироваться», чтобы взять в качестве трофеев боевые единицы, выведенные из строя или уничтоженные в ходе данного сценария (см. с.87-94, *BMR*). Если в результате кровопролитнейшей мясорубки на поле боя не осталось никаких войск, взять трофейный материалы может только победитель данного сценария.

Если на поле боя не осталось ни одна из сторон, а сценарий закончился вничью, в данном ходу ни одна из сторон не может взять трофейные материалы, однако возможность получения трофеев по-прежнему реальна. Чтобы взять трофеи в следующем ходу, один или оба игрока должны отдать элементу приказ «Сражаться» и указать в качестве объекта сражения трофеи. Если же противник отдаст такой же приказ, отыгрывается сценарий «Бой насмерть» (независимо от счетов очков за кампании обоих войск), и трофеи от этого сценария добавляются к тем, что оспаривались. При любой другой комбинации приказов никакое сражение не происходит, а трофеи получает сторона с приказом «Сражаться».

ПОБЕДА В КАМПАНИИ

Кампанию можно выиграть несколькими способами. Первый – это уничтожение всех до единого вражеских боевых единиц, преимущественно в крупных сражениях. Второй – достижение решительной победы в сценарии «Нападение на базу» – обычно это уничтожение и/или захват запасов и командных учреждений защищающегося. Третий – постоянное превосходство над противником, подрыв его морали и – как следствие – его последующая капитуляция. Такое происходит тогда, когда в фазе записи приказов одна сторона имеет немодифицированный счёт очков за кампании как минимум на 10 пунктов выше, чем у противника.

Победа в кампании делает победителя «хозяином» поля боя, вместе с сопутствующими структурами, ресурсами и населением. Любое вражеское оборудование (но не личный состав) в захваченной области становится владением победителя и может быть им использовано для укрепления своего войска, продано или выкуплено его бывшим владельцем.

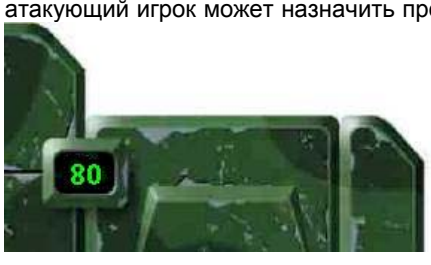


ТАБЛИЦА «СЦЕНАРИЙ СРАЖЕНИЯ»

Счёт очков за кампании у защищающегося	Счёт очков за кампании у атакующего				
	< –5	от –4,5 до –1	от –0,5 до 0,5	от 1 до 4,5	5+
< -5	Бой насмерть	«Кошки-мышки»	Прорыв	Преследование	Нападение на базу (новое)
от –4,5 до –1	Бой насмерть	Бой насмерть	«Кошки-мышки»	Прорыв	Преследование
от –0,5 до 0,5	Удержать позицию	Бой насмерть	Бой насмерть	«Кошки-мышки»	Прорыв
от 1 до 4,5	Удержать позицию	Удержать позицию	Бой насмерть	Бой насмерть	«Кошки-мышки»
5+	Извлечение	Удержать позицию	Удержать позицию	Удержать позицию	Бой насмерть

ТАБЛИЦА «СЦЕНАРИЙ “РЕЙД”»

Счёт очков за кампании у защищающегося	Счёт очков за кампании у атакующего				
	< –5	от –4 до –1	0	от 1 до 4	5+
< -5	Зондирование (новое)	Извлечение	«Кошки-мышки»	Разведывательный рейд (новое)	Разведывательный рейд (новое)
от –4 до –1	Извлечение	Зондирование (новое)	Извлечение	«Кошки-мышки»	Разведывательный рейд (новое)
от –0,5 до 0,5	Извлечение	Извлечение	Зондирование (новое)	Извлечение	«Кошки-мышки»
от 1 до 4	Бой насмерть	Извлечение	Извлечение	Зондирование (новое)	Извлечение
4+	Прорыв	Бой насмерть	Извлечение	Извлечение	Зондирование (новое)

Например, если задачей было захват контроля над планетой, а в конце кампании сдалась вражеская полурота, победитель получает контроль над этой планетой и полуроту оборудования.

НОВЫЕ СЦЕНАРИИ

Игроки могут использовать нижеследующие сценарии независимо, на манер тех, что приводятся на с.104-106, *BMR(rev)*, или же могут использовать их как часть системы связанных сценариев.

ЗОНДИРОВАНИЕ

При зондировании на поле боя сталкиваются небольшие войска с каждой стороны. Хотя они и не уклоняются от боя, ни одна из сторон не желает понести серьёзные потери, которые вынудили бы их ремонтироваться.

Состав войска

Обе стороны должны развёртывать копьё, Звезду или формирование Уровня II (согласно своей фракции). Если используется система BV, обе стороны должны потратить одинаковое количество очков.

Условия победы

Сценарий заканчивается, когда все боевые единицы одной из сторон были уничтожены или отступили с карты. Каждая сторона получает по 1 победному очку за каждую уничтоженную вражескую боевую единицу и по 0,5 очка за каждую не уничтоженную боевую единицу, получившую критическое повреждение. Каждая сторона теряет по 1 победному очку за каждую уничтоженную дружественную боевую единицу и по 0,5 очка за каждую не уничтоженную дружественную боевую единицу, получившую критическое повреждение. Побеждает сторона с наибольшим числом очков.

РАЗВЕДЫВАТЕЛЬНЫЙ РЕЙД

В разведывательном рейде атакующий гораздо более заинтересован в выполнении своей миссии, чем в нанесении урона вражеским войскам, хотя при желании он может делать и то, и другое. В таких миссиях атакующий – это небольшое войско, посланное для выяснения состава более крупной вражеской группировки.

Для разведывательных рейдов идеально подходят мапшиты с холмами и деревьями, так же как и городской ландшафт со зданиями. Все эти особенности помогают скрыть защищающегося от взора атакующего. После того, как атакующий выберет край, с которого он будет входить на карту, защищающийся игрок расставляет свои войска – максимум половину из них он может скрыть, используя правила *Срытых боевых единиц* (с.83, *BMR*). Никакая боевая единица защищающегося не может отступить с карты до тех пор, пока не будет уничтожена минимум четверть защищающегося войска.

Состав войска

Атакующее войско размером может быть до половины размера защищающегося. Например, если защищающийся – это элемент размером с роту, атакующий может развернуть максимум 6 боевых единиц. Если используется система BV, BV атакующего должно составлять не более половины BV защищающегося.

Условия победы

Сценарий заканчивается, когда все боевые единицы одной из сторон были уничтожены или отступили с карты. Атакующий получает по 1 победному очку за каждую обнаруженную защищающуюся боевую единицу. Чтобы обнаружить защищающуюся боевую единицу, атакующая боевая единица должна иметь линию видимости (ЛВ) к противнику и находиться в пределах 10 гексов от неё. Скрытые боевые единицы могут быть обнаружены, если атакующая боевая единица проходит рядом с ними, или если они попадают в зону действия активного зонда атакующей боевой единицы. Каждая боевая единица, не обнаруженная к концу сценария, приносит защищающемуся по 1 победному очку. Побеждает сторона с наибольшим числом очков. Если победившая сторона имеет больше очков, чем противник (но не более чем на 150% от суммы очков проигравшего), победитель одерживает неубедительную победу. Если разница в счёте по очкам составляет 150-200%, победа является существенной. Чтобы одержать решительную победу, победитель должен иметь очков более чем вдвое больше, чем у противника.

НАПАДЕНИЕ НА БАЗУ

При нападении на базу агрессор думает о выполнении только одной задачи: уничтожить способность противника вести войну. Атакующая сторона может выполнить эту задачу путём уничтожения воюющих боевых единиц защищающегося, но гораздо чаще это происходит путём уничтожения вражеских припасов и вспомогательных активов.

Помимо своих войск, защищающийся игрок должен разместить на карте 10 лёгких зданий (CF 15) размером с 1 гекс (в каждом из этих зданий будет находиться по 10% его общего объёма припасов (запчасти, боеприпасы и т.д.)) и отдельно стоящее укреплённое здание (CF 100) размером с 1 гекс, представляющее собой командный пост защищающегося.

ТАБЛИЦА «СЛУЧАЙНАЯ МЕСТНОСТЬ»

2D6	Местность
2	Холмистая
3	Пересечённая
4	Влажная
5	Редкая городская
6	Холмистая
7	Равнинная
8	Лесная
9	Плотная городская
10	Морское побережье
11	Лесная
12	Горная

Таблица 1: Равнинная местность

1D6	Мапшит
1	Open Terrain #1 (MS5, MSC1)
2	Open Terrain #2 (MS5, MSC1)
3	Desert Hills (MS2, MSC1)
4	City Ruins (MS2, MSC1)
5	City Tech Map City Ruins (MS2, MSC1)
6	Scattered Woods (MS2, MSC1)

Таблица 2: Холмистая местность

1D6	Мапшит
1	Desert Hills (MS2, MSC1)
2	Rolling Hills #1 (MS3, MSC1)
3	Rolling Hills #2 (MS3, MSC1)
4	Woodland (MS6, MSC2)
5	Box Canyon (MS6, MSC2)
6	BattleForce Map (MS6, MSC2)

Таблица 3: Горная местность

1D6	Мапшит
1	Mountain Lake (MS2, MSC1)
2	River Valley (MS2, MSC1)
3	Desert Mountain #1 (MS3, MSC1)
4	Desert Mountain #2 (MS3, MSC1)
5	Large Mountain #1 (MS5, MSC1)
6	Large Mountain #2 (MS5, MSC1)

Таблица 4: Пересечённая местность

1D6	Мапшит
1	Desert Sinkhole #1 (MS3, MSC1)
2	Desert Sinkhole #2 (MS3, MSC1)
3	Moonscape #1 (MS5, MSC1)
4	Moonscape #2 (MS5, MSC1)
5	Desert Mountain #1 (MS3, MSC1)
6	Desert Mountain #2 (MS3, MSC1)

Таблица 5: Влажная местность

1D6	Мапшит
1	Wide River (MS6, MSC2)
2	Lake Area (MS2, MSC1)
3	Large Lakes #1 (MS4, MSC1)
4	Large Lakes #2 (MS4, MSC1)
5	River Delta/Drainage Basin #1 (MS4, MSC1)
6	River Delta/Drainage Basin #2 (MS4, MSC1)

Таблица 6: Лесная местность

1D6	Мапшит
1	Scattered Woods (MS2, MSC1)
2	BattleTech Map (CBT, MS2, MSC1)
3	Woodland (MS6, MSC2)
4	Rolling Hills #1 (MS3, MSC1)
5	Heavy Forest #1 (MS6, MSC2)
6	Heavy Forest #2 (MS6, MSC2)

Таблица 7: Редкая городская местность

1D6	Мапшит
1	City (Residential) (MS6, MSC2)
2	City (Suburbs) (MS6, MSC2)
3	City (Hills/Residential) #1 (MS3, MSC1)
4	City (Hills/Residential) #2 (MS3, MSC1)
5	City Street Grid/Park #1 (MS4, MSC1)
6	City Street Grid/Park #2 (MS4, MSC1)

Таблица 8: Плотная городская местность

1D6	Мапшит
1	Military Base #1 (MS7, MSC2)
2	Military Base #2 (MS7, MSC2)
3	Drop Port # 1 (MS7, MSC2)
4	Drop Port # 2 (MS7, MSC2)
5	City (Skyscraper) (MS6, MSC2)
6	City (Downtown) (MS6, MSC2)

Таблица 9: Морское побережье

1D6	Мапшит
1	Archipelago #1 (MS7, MSC2)
2	Archipelago #2 (MS7, MSC2)
3	Coast #1 (MS7, MSC2)
4	Coast #2 (MS7, MSC2)
5	Seaport (MS7, MSC2)
6	River Delta/Drainage Basin #1 (MS4, MSC1)

Сокращения: MS = набор карт, MSC = компиляция набора карт, CBT = коробочная игра *Классическая BattleTech*

Контроль над этими структурами и определяет победу в сценарии. Эти структуры могут быть уничтожены как обычно по правилам, данным на с.49-53, *BMR*, или же могут быть захвачены пехотными войсками одной из сторон. Если пехота покинет строение, оно остаётся под контролем последней захватывавшей его стороны.

Сценарий заканчивается, когда все войска одной из сторон не будут уничтожены или пока не отступят с карты, или же когда все 11 структур не будут уничтожены.

Состав войска

Обе стороны начинают с равным числом боевых единиц. Если используется система BV, BV атакующего должно быть равно BV защищающегося.

Условия победы

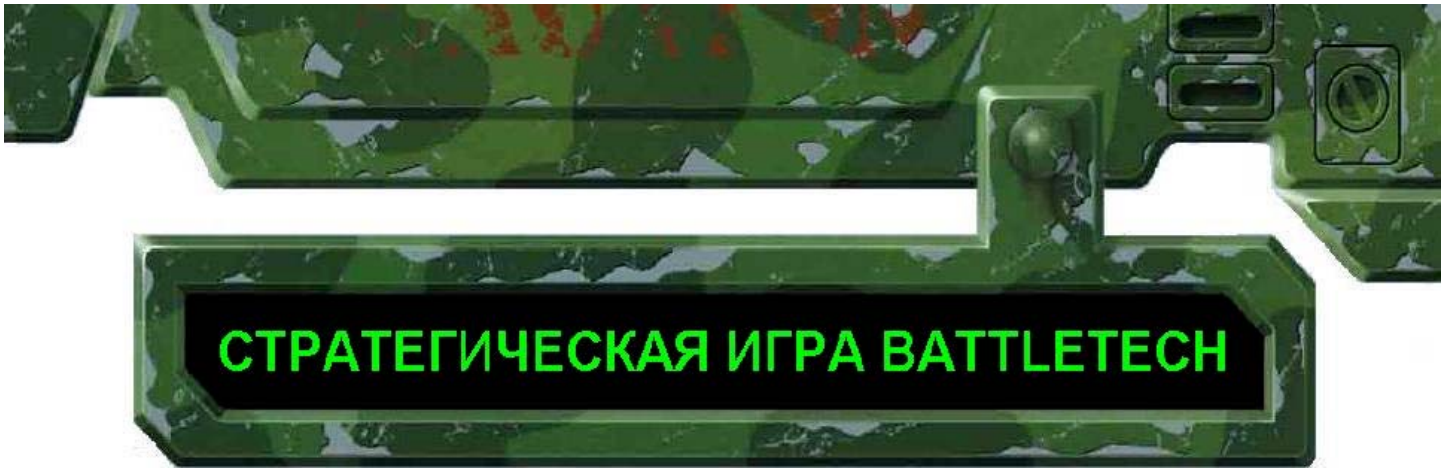
Если уничтожены все здания, победитель одерживает решительную победу. Если атакующий захватывает все уцелевшие здания, а войска защищающегося отступили или уничтожены, атакующий также одерживает решительную победу.

Если атакующий уничтожит более 8 (но не все) строений прежде, чем будет уничтожен или отступит с карты, он одержит существенную победу. Если атакующий уничтожит 4-7 строений прежде, чем будет уничтожен или отступит с карты, он одержит неубедительную победу.

Если было уничтожено 1-3 строений прежде, чем будет атакующий уничтожен или отступит с карты, защищающийся одержит неубедительную победу. Если же атакующий не уничтожит ни одного строения прежде, чем будет уничтожен или отступит с карты, защищающийся одержит решительную победу.

ТАБЛИЦЫ ОБНОВЛЁННЫХ КАРТ СПЕЦИФИЧЕСКОЙ МЕСТНОСТИ

Эти таблицы – расширенные версии таблиц, данных на с.107, *BMR*, включая и 9 карт, имеющихся в наборе карт №7. Игроки могут либо выбрать тип местности, а затем сделать бросок 1D6, чтобы определить каждую из используемых карт, либо сделать бросок 2D6, чтобы определить тип местности для сражения, а затем сделать бросок 1D6, чтобы определить специфические карты. Таблицы подразумевают, что у игроков имеется как минимум один набор карт из наборов №2-6 (или по одной компиляции наборов *№1* и *№2* карт *Классической BattleTech*), а также набор карт №7. Если выпавшая карта недоступна (или потому, что уже используется, или потому, что у игроков нет соответствующего набора карт), перебросьте карту.



ВНУТРЕННЯЯ СФЕРА В ОГНЕ

Много лет назад корпорация FASA выпустила настольную игру под названием «Наследные войны», которая позволяла игрокам переиграть великие кампании Внутренней Сферы. Эта игра использовала абстрактную систему, с провинциями и громадными формированиями вместо отдельных миров и войск. *Стратегическая игра BattleTech (СИВ)*, представленная в этой секции, знакомит вас со схожей абстрактной стратегической системой, позволяющей игрокам переиграть кампании вроде Войны Отказа или операции «Бульдог», или даже заново переиграть все Наследные войны. Хотя данные правила делают акцент на военных действиях, они также включают в себя экономические, политические и технологические аспекты – в кампании все они играют важную роль.

Эти правила не являются полным набором правил – они касаются того, что выходит за их рамки. Они предназначены быть костяком, на основе которого усердный игрок может сконструировать свою кампанию, которая охватит несколько планет или в буквальном смысле слова коснётся всей Внутренней Сферы, со всеми её планетами численностью более 2 тысяч. Размер и охват любой кампании остаётся на усмотрение каждого игрока и игровой группы. Используя массу фантастических сведений о различных мирах, фракциях, заводах, войсках и т.д., опубликованных во множестве первоисточников и новелл *BattleTech*, их соединение с правилами предоставит игрокам инструменты, нужные для разработки кампаний практически любого типа и размера. Возросшая сложность этих правил и их растянутость по времени, что сильно влияет на игру, требуют, чтобы все игроки тщательно ознакомились с этими правилами и согласились использовать их ещё до начала игры.

Игровой размер: Игровые размеры делятся на 2 обширных группы. Те игры, которые затрагивают отдельный регион и соответствующие ему войска и ресурсы (вроде операции «Бульдог»), известны как региональные. Те же, которые затрагивают всю нацию и её источники (вроде Наследных войн или Гражданской войны ФедСода), известны как государственные игры.

Терминология: Эта секция использует ту же самую терминологию, что дана в *Правилах операций BattleTech*, с.40.

Игровой ход: Каждый ход в игре представляет собой 1 месяц.

Фракции: Фракции представляют собой геополитические звёздные империи, варьирующиеся от исполинского Федеративного Содружества до малочисленного народа Периферии. В таблице «Фракции», с.84, определены главные и второстепенные фракции, показанные в таблице «Ресурсы фракции в эпоху», с.85.

Кубики: Помимо обычного шестигранного кубика, в *СИВ* используется один или больше процентных кубиков (D10, или десятигранный кубик). Когда правила указывают на бросок D10, один кубик обозначает колонку «десятки», а другой – «единицы». Поэтому, если бросаются оба кубика, и по первому («десятки») выпал результат «4», а по другому («единицы») – «2», то итог броска будет равен «42».

Нейтральные гейм-мастера: Многие правила в *СИВ* для эффективного действия требуют наличия нейтрального гейм-мастера, особенно это касается секции *Шпионаж*.

ПОСЛЕДОВАТЕЛЬНОСТЬ ИГРЫ

СИВ состоит из серии ходов. Каждый ход состоит из нескольких шагов, обеспечивающих структурность игры и дающих всем игрокам соответствующие возможности действовать и реагировать. Каждый ход состоит из нескольких мелких сегментов, называемых фазами.

Игроки выполняют фазы каждый ход в определённом порядке. Специфические действия полностью объясняются в этой секции далее. Каждый ход включает в себя следующие фазы, выполняемые в таком порядке: экономическая фаза, фаза записи приказов и фаза исполнения приказов.

УСТАНОВКИ

Установки не являются составной частью обычной последовательности хода – они имеют место ещё до начала игры и только один раз. Каждый игрок устанавливает стартовое количество и местонахождение своих войск на своих мирах. Это может быть определено отыгрываемым сценарием, или же решено исключительно волевым решением игрока согласно доступным источникам.

ЭКОНОМИЧЕСКАЯ ФАЗА

Каждый игрок определяет прибыль (если есть) текущего хода своей фракции и добавляет к ней любые финансы, полученные его фракцией в предыдущих ходах. Каждый игрок должен также определить своё экономическое положение по отношению к другим фракциям в игре – свободная торговля, ограничения на торговлю или (если оба игрока согласны) экономический союз. Фракции, находящиеся в состоянии войны друг с другом, не могут союзничать экономически (хотя они и могут вести свободную торговлю.

ФАЗА ЗАПИСИ ПРИКАЗОВ

Каждый игрок записывает приказы, отданные своей фракции, – или для всей нации, или для отдельных боевых единиц. Эти приказы могут быть и безусловными, и условными – их исполнение зависит от одной или более ситуаций, которые будут существовать во время их выполнения, и могут быть ответными по отношению к действиям противника. Эти приказы должны быть чёткими и недвусмысленными, т.к. противостоящий игрок может попросить просмотреть приказы, если у него в фазе выполнения приказов появятся какие-нибудь вопросы.

Если приказы требуют траты ресурсов, эту трату не нужно осуществлять в момент записи приказа. Однако ко времени выполнения этого приказа соответствующая сумма должна иметься в наличии – в противном случае данный приказ выполнен не будет.

ФАЗА ВЫПОЛНЕНИЯ ПРИКАЗОВ

Как только все фракции записали приказы, приказы должны быть выполнены, и должны быть разобраны любые требования для условных приказов. Все приказы считаются отдающимися одновременно, но выполняются они в записанном порядке. Если игроки хотят определить, какое действие было раньше, каждая фракция должна бросить 2D6 для каждого приказа, влияющего на один и тот же объект/войско и т.д. приказ с наивысшим результатом броска был раньше, затем идёт приказ со вторым по величине результатом и т.д. Перебросьте любые равные результаты. Если игроку для выполнения приказа требуются очки ресурсов (ОР), эта цена должна быть уплачена до выполнения приказа. Если игрок не имеет достаточного числа ОР, данный приказ выполнен быть не может.

В различных боевых фазах происходят любые сражения. Это:

1. *Аэрокосмическое сражение:* Столкновение между аэрокосмическими войсками (истребители, шаттлы и боевые корабли), принадлежащих воюющим сторонам, включая и любые миссии поддержки наземных операций, осуществляемые истребителями и боевыми кораблями.
2. *Наземное сражение:* Сражение между наземными войсками, будь то Мехи, машины или пехота.
3. *Послевоенные решения:* Любые решения после боя – вроде капитуляции, отступления или захвата миров.

ТАБЛИЦА «ФРАКЦИИ»

Главные фракции: Конфедерация Капеллы, Синдикат Драконов, Федеративное Содружество, Федеративные Солнца, Лига Свободных Миров, Альянс Лиры, Кланы (здесь приводятся в массе, хотя и могут отыгрываться по отдельности), Магистрат Канопуса, Окраинный Альянс, Таурианский конкордат, Терранская Гегемония

Второстепенные фракции: Арк-Ройяльский защитный кордон, КомСтар, Свободная Расалхагская республика, Договор Св.Ива, Свободная республика Тиконов, «Слово Блейка», мелкие государства Периферии

ЭКОНОМИКА и РЕСУРСЫ

Ресурсы в *СИВ* – это абстракция, относящаяся к количеству миров, контролируемых каждой фракцией. За каждые 2 мира, находящиеся под контролем фракции, она получает 1 ОР (округляя вверх). В государственных играх эта цифра может изменяться текущим экономическим могуществом. В таблице «Ресурсы фракции в эпоху» приведено число миров, доступных каждой фракции в основные эпохи *BattleTech*. Совместно управляемые миры считаются за половину мира (округляя вверх). Домашние Кланы определяют доступное им с каждого мира количество ОР путём умножения этого базового значения на долю от управляемого ими мира. Например, в 3067 году Клан Алмазной Акулы контролирует 47% Барселлы, 41% Барселлы контролируют Ледяные Хеллионы, а остальные 12% – Нефритовые Соколы; все они получают ОР, соответствующие их доле на этом мире.

Примечание: Основным источником дохода КомСтара и «Слова Блейка» является количество не контролируемых ими миров, а количество миров, охваченных коммуникационными сетями этих фракций. Поэтому эти фракции получат по 1 ОР за каждые 10 миров, находящихся в их сети (округляя до ближайшего целого числа). В 3067 году во Внутренней Сфере было 1.915 таких миров, а в ближайшей Периферии – 188. «Слово Блейка» обслуживало 334 ГИГ в Лиге Свободных Миров, 167 – в Конфедерации Капеллы, также в собственности «Слова Блейка» находилось 6 миров – общее число миров равно 507, что приводит к получению 51 ОР. КомСтар поддерживает связь на других 1.408 мирах Внутренней Сферы (включая и те, которые находятся в клановских оккупационных зонах), что приводит к получению каждый ход 141 ОР.

ТАБЛИЦА «ЦЕННОСТЬ МИРОВ»

Состояние мира	Значение ОР
Национальная столица (т.е. Люсьен)	10
Региональная столица (т.е. Робинсон)	5
Важный промышленный мир (т.е. Тиконов)	4
Маловажный промышленный мир (т.е. Новая Земля)	2
Другой мир (т.е. Ланкастер)	0,25
Мир – один из домашних миров Кланов	x0,5

ДЕТАЛИЗИРОВАННАЯ ЭКОНОМИКА

В мелкомасштабных играх игроки могут пожелать изменить ценности различных миров, чтобы отразить их различную важность и вклад в экономику. Для тех, кто решил так поступить, приводится таблица «Ценность миров», определяющая, сколько ресурсов воспроизводит каждый мир. На картах различных государств Вселенной *BattleTech* указано, какие миры являются национальными или региональными столицами, но игроки должны прийти к общему мнению об определении состояния важного или маловажного промышленного и «другого» мира. Как практическое правило, важный промышленный мир выпускает огромное количество Мехов и машин (5 или более моделей), а маловажный промышленный мир выпускает 1-4 модели. Миры, не выпускающие значительного количества военного оборудования и не являющиеся политическими центрами, считаются «другими» мирами.

ТАБЛИЦА «ЭКОНОМИЧЕСКОЕ МОГУЩЕСТВО»

Сумма модификаторов	Изменение
< 1	Текущее значение – 3D6 процентов
2	Текущее значение – 2D6 процентов
3	Текущее значение – 1D6 процентов
4	Текущее значение – 1D6/2 процентов
5	Текущее значение неизменно
6	Текущее значение + 1D6/2 процентов
7	Текущее значение + 1D6 процентов
8	Текущее значение + 2D6 процентов
9+	Текущее значение + 3D6 процентов

УПРАВЛЕНИЕ ЭКОНОМИКОЙ

В государственных играх экономика может широко изменяться, а в региональных играх (вроде Войны Отказа) экономика имеет минимальный эффект.

ТАБЛИЦА «РЕСУРСЫ ФРАКЦИИ В ЭПОХУ»
(количество контролируемых миров)

2570 год	До Войны за Воссоединение
2750 год	К концу Звёздной Лиги
3025 год	До 4-й Наследной войны
3030 год	После 4-й Наследной войны
3040 год	До Войны 3039 года и рождения Свободной Расалхагской республики
3052 год	После Вторжения Кланов
3057 год	После Войны 3057 года
3062 год	До Гражданской войны ФедСода
3067 год	К концу Гражданской войны ФедСода и начала джихада «Слова Блейка»
–	В указанный период времени фракция не существовала как независимое целое

Фракция	**Эпоха**								
	2570 г.	2750 г.	3025 г.	3030 г.	3040 г.	3052 г.	3057 г.	3062 г.	3067 г.
Внутренняя Сфера									
Конфедерация Капеллы	193	436	206	102	102	102	120	166	167
Договор Св.Ива	-	-	-	17	17	17	17	-	-
Свободная республика Тиконов	-	-	-	23	-	-	-	-	-
КомСтар	-	-	1	1	1	1	1	-	-
Синдикат Драконов	243	356	412	378	332	270	270	314	323
Федеративные Солнца	312	531	509	564	-	-	514	514	515
Федеративное Содружество	-	-	-	-	1049	982	-	-	-
Свободная Расалхагская республика	-	-	-	-	84	7	7	7	7
Лига Свободных Миров	206	337	334	319	319	323	332	334	334
Альянс Лиры	383	376	443	501	-	-	350	350	368
АРЗК	-	-	-	-	-	-	17	17	-
Терранская Гегемония	125	125	-	-	-	-	-	-	-
«Слово Блейка»	-	-	-	-	-	-	-	1	6
Периферия									
Федерация Цирцинус	-	-	9	10	10	10	10	10	8
Иллирийский палатинат	-	-	4	4	4	4	4	4	0
Лотианская Лига	-	-	8	7	7	7	0	0	0
Марианская Гегемония	-	-	12	12	12	12	19	19	26
Магистрат Канопуса	40	65	35	35	42	42	42	42	44
Фронкские пространства	-	-	-	-	-	-	-	-	8
Окраинный Альянс	47	137	37	37	37	37	37	37	37
Республика Краевых Миров	74	248	-	-	-	-	-	-	-
Краевое скопление	-	-	-	-	-	6	6	6	6
Таурианский конкордат	53	75	32	32	57	57	57	57	47
Калдеронский протекторат	-	-	-	-	-	-	-	-	6
Доминионы Тортуги	-	-	6	6	6	6	6	6	6
Кланы (владения во Внутренней Сфере)									
Алмазная Акула	-	-	-	-	-	-	-	-	3
Призрачный Медведь	-	-	-	-	-	39	39	45	51
Нефритовый Сокол	-	-	-	-	-	44	39	54	59
Адские Лошади	-	-	-	-	-	-	-	3	-
Нова Кот	-	-	-	-	-	14	14	-	-
Дымчатый Ягуар	-	-	-	-	-	31	31	-	-
Снежный Ворон	-	-	-	-	-	-	-	-	2
Стальная Гадюка	-	-	-	-	-	10	15	-	-
Волк	-	-	-	-	-	91	91	82	80

Каждая фракция в игре имеет фиксированные верхний и нижний пределы своего экономического могущества; его настоящий размер меняется в этих пределах. Увеличение или уменьшение уровня могущества зависит от массы факторов, определяемых активностью фракции. Сложите вместе экономические модификаторы, данные в таблице «Экономические модификаторы», и сравните результат с таблицей «Экономическое могущество», определяющей общее экономическое положение. Умножьте ОР, доступные фракции, на указанный процент, чтобы определить доступные ОР.

В региональных играх игроки могут для своих фракций использовать вместо отслеживания экономики базовые значения ресурсов.

*В 3062 году Лига Свободных Миров имела 334 мира, а её стартовая экономическая мощь составляла 110%. Она свободно торговала с тремя главными государствами (Синдикат Драконов, Альянс Лиры и Конфедерация Капеллы) и имела ограниченную торговлю с тремя другими (Магистрат Канопуса, Федеративные Солнца и Таурианский конкордат), имея, таким образом, начальный экономический счёт в 4,5 очка. Лига также поддерживает свободные торговые отношения со «Словом Блейка» и Свободной Расалхагской республикой, имея ещё 1,0 очко. Лига не участвовала в военных действиях, но из-за удалённости от Таурианского конкордата и Расалхага получает штраф в –0,5 за каждое государство (в сумме –1,0, уменьшая общий экономический счёт обратно до 4,5), хотя как фракция «Лига Свободных Миров (после 3053 года)» Лига получает дополнительные +1,5 очка, в сумме 6,0. Найдя результат по таблице «Экономическое могущество», мы видим, что экономическое могущество ЛСМ увеличилось на 1D6/2 процента. Результат броска кубика равен 1, поэтому экономическое могущество ЛСМ увеличилось до 110,5%. Учитывая базовую экономику (т.е. 1 ОР за каждые контролируемые 2 мира), ЛСМ получает (334/2)*1,105 очков, или 184,5 очка.*

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ РЕСУРСОВ

В *СИВ* очки ресурсов (ОР) – это валюта, используемая для выполнения в игре практически любого действия. ОР можно тратить так, как сказано дальше.

Перемещение войск

Транспортировка военных сил через пространство требует траты значительного количества денег и времени. Войска могут быть перемещены или посредством найма за ОР гражданских транспортов, или путём приобретения транспортных активов в форме транспортного фонда (ТФ). Переместить войско на 30 световых лет стоит 1 ОР или ТФ (за каждую 1.000 очков наземного или аэрокосмического рейтинга, округляя вверх), максимум на 120 световых лет в месяц. Например, войско с 2.900 очками наземного и аэрокосмического рейтингов переместить на 30 световых лет стоит 3 ОР или ТФ (2.900/1.000=2,9, округляя вверх до 3). Боевым кораблям не нужно тратить ОР для перемещения, но для этого им нужно отдать соответствующие приказы.

Создание и поддержание транспортного фонда

Фракции, регулярно перемещающие войска, создают фонд «прыгунов» и шаттлов, которые они перевозят. Каждое очко, имеющееся в транспортном фонде, стоит 5 ОР, но, в отличие от ОР, в последующих ходах может использовано повторно. Транспортный фонд должен поддерживаться по цене 1 ОР за 10 очков ТФ (округляя доли вверх). Например, если игрок потратит на транспортный фонд 25 ОР, его фракция будет иметь в транспортном фонде 5 очков, которые при соответствующем поддержании (2,5 ОР за 1 ход) можно расходовать бесплатно где угодно и когда угодно.

ТАБЛИЦА «ЭКОНОМИЧЕСКИЕ МОДИФИКАТОРЫ»

Модификаторы ситуации	
Торговля с другими фракциями (за одного торгового партнёра):	
За каждую главную фракцию со свободной торговлей	1,0
За каждую главную фракцию с ограниченной торговлей	0,5
За каждую главную фракцию, являющуюся экономическим союзником	1,5
За каждую второстепенную фракцию со свободной торговлей	0,5
За каждую второстепенную фракцию с ограниченной торговлей	0,25
За каждую второстепенную фракцию, являющуюся экономическим союзником	0,75
Военное действие	
Мелкие акции (конфликты на 1-4 мирах)	-0,5
Крупные акции (конфликты на 5-8 мирах)	-1,0
За каждые дополнительные 4 мира (округляя вверх), затронутые конфликтом	-0,5
Другое	
Фракция находится под интердиктом на связь	-5,0
Изоляция от торгового партнёра на 50 световых лет и более	-0,5
Фракция – Содружество/Альянс Лиры (до 3052 г.)	+2,0
Фракция – Содружество/Альянс Лиры (после 3053 г.)	+1,0
Фракция – Лига Свободных Миров (до 3052 г.)	+1,0
Фракция – Лига Свободных Миров (после 3053 г.)	+1,5
Фракция – КомСтар (до 3057 г.)	+3,0
Фракция – КомСтар (после 3057 г.)	+1,5
Фракция – «Слово Блейка» (3052-3057 гг.)	+1,0
Фракция – «Слово Блейка» (после 3058 г.)	+2,5
Фракция – Терранская Гегемония (до 2767 г.)	+3,0

ТАБЛИЦА «ЭКОНОМИЧЕСКИЕ МИНИМУМЫ и МАКСИМУМЫ»

Фракция	**Минимум**	**Максимум**
Конфедерация Капеллы	40%	150%
Синдикат Драконов	40%	140%
Федеративные Солнца	40%	150%
Лига Свободных Миров	40%	150%
Альянс Лиры	40%	150%
Мелкая фракция Внутренней Сферы	50%	130%
Фракция Периферии	30%	110%
Кланы	30%	125%
Терранская Гегемония	40%	150%

Построение командных цепей

Командные цепи опираются на «прыгуны», которые действуют подобно древней почтовой системе «Пони-экспресс» – когда навьюченные товары перекладывались с одного животного на другое, без всякой передышки, необходимой на каждом этапе путешествия. В игровых терминах командные цепи позволяют осуществлять быструю транспортировку между двумя мирами, позволяя войскам быстро преодолевать громадные расстояния (используя только 1 ОР за каждую 1.000 очков, транспортируемую для перемещения куда-нибудь по этой цепи). Установить командные цепи между двумя мирами одной и той же фракции стоит 10 ОР за каждые 30 световых лет, а их поддержание каждый ход стоит 1 ОР за каждые 30 световых лет. За 1 ход по одной и той же цепи может путешествовать множество войск. Командные цепи могут быть свободно создаваемы игроком для связи своей фракции с союзниками (с разрешения последних). Установление командной цепи во враждебном государстве стоит 15 ОР за каждые 30 световых лет (и 3 ОР за каждые 30 световых лет на её поддержание) и подвержена вмешательству со стороны этой фракции; бросьте на своём ходу 2D6 за каждый этап в 30 световых лет. При результате 10+ данный отрезок командной цепи утерян.

Снабжение войска

В любом ходу, когда войско атакует или было атаковано, оно использует очки из своих запасников (если их нет, это войско страдает от штрафов). Игроки могут использовать ОР для пополнения войска запасами, находящегося в пределах 30 световых лет от дружественной системы, которая, в свою очередь, должна иметь прямую связь с дружественной столицей или хранилищем звеньями по 30 световых лет (максимум до 150 световых лет), проходящими через миры, генерирующие ОР. В такой цепи звеном не может выступать мир, на котором на планетарном уровне нарушено снабжение.

Создание склада

Игроки могут построить склад на любом дружественном мире (это должен быть мир, контролируемый собственной фракцией игрока, или одним из его союзников) по цене 10 ОР. Эти склады могут вмещать до 1.000 ОР, которые игроки могут использовать – по обычным правилам снабжения – для снабжения дружественных войск. В таком случае они выступают как альтернатива столице фракции как источнику снабжения. Чтобы разместить в складе запасы, через этот мир должна проходить линия снабжения (см. *Снабжение войска*, выше).

Постройка боевых единиц

Каждая фракция имеет множество заводов, выпускающих БэтлМехи, машины и истребители для их последующего включения в войска. новые боевые единицы могут быть приобретены за ОР (максимум 3 ОР за выпускающую линию в месяц). Стоимость каждой боевой единицы приведена в таблице «Мощь войска» секции *Сражение* (см. с.101). Игроки могут использовать эти боевые единицы для формирования новых войск или восполнения потерь в войсках (см. *Опыт и ремонт*, секция *Сражение*, с.102). Например, завод на Гесперусе II имеет 5 производственных линий Мехов и может выпускать 15 ОР Мехов каждый месяц. За исключением боевых кораблей, боевые единицы появляются в том ходу, в котором они были приобретены. Боевые корабли появляются через BV/10.000 ходов после приобретения.

Примечание: Игроки должны определить точное число доступных линий на каждом заводе до начала игры. важные промышленные центры – Гесперус II, Тиконов, Ириан и т.п. – имеют по 1D6 линий на завод. Маловажные промышленные центры (вроде Фурилло, Квентина или Гибсона) имеют 1D6 – 2 (минимум 1) линии на завод. Список главных заводов каждой фракции в определённую эпоху смотрите в *Главных заводах* (с.90).

Шпионаж

Игроки могут потратить ОР на то, чтобы осуществить или воспользоваться шпионажем. См. *Шпионаж*, с.94.

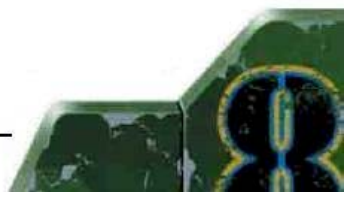
Интердикт

КомСтар (или «Слово Блейка») могут наложить запрет на коммуникации – интердикт – на мир, группу миров или целую нацию в ответ на нарушение нейтралитета КомСтара. Эти нарушения могут быть реальными (например, нападение на установку КомСтара или «Слова Блейка») или вполне вероятными, или – в некоторых случаях – подтасованными (как было в случае с интердиктом на Федеративные Солнца во время 4-й Наследной войны). Эти две фракции могут решить наложить интердикт в любой фазе записи приказов, а вступление этого интердикта в силу начинается со следующей фазы выполнения приказов. Также и снятие интердикта происходит на 1 ход позже отдачи соответствующего приказа. Подробности об эффектах интердикта смотрите в *Связи и отдаче приказов*, с.97.

Контракты с наёмниками

Наёмные войска, в отличие от войск Домов, служат только лишь определённый период времени и могут иметь ограничения на своё использование. Когда их контракт истекает, различные фракции могут заявить ОР на приобретение их услуг на некоторый период времени. Фракция, сделавшая наибольшую заявку, получает услуги этих наёмников на число месяцев, равное уплаченным ОР, разделённым на ежемесячные требования этих наёмников в ОР (это ОР, необходимые для каждого сражения), округляя вниз. Эти заявки должны быть записаны и показаны одновременно. В случае равенства наибольших заявок наёмное войско подпишет контракт со своим предыдущим нанимателем (если этот наниматель был среди подававших заявку) или останется в этом ходу незанятым. Каждое наёмное войско имеет рейтинг «Драгун», который указывает на наиболее вероятную реакцию этого войска в различных ситуациях. Войска, сменившие нанимателя, не должны сразу же бросаться в бой со своим прежним нанимателем, сражаться с ним или атаковать его миры в том же самом ходу. Если же они сделают это, уменьшите рейтинг «Драгун» этих наёмников на 1 уровень. Число наёмников в игре и их способности зависят от отыгрываемой кампании и зависят от пожеланий игроков.

Рейтинг «Драгун»	Цена в ОР	Специальные действия
A	x1,5	Будет сражаться за нанимателя, предоставившего ежемесячные выплаты + 10%; это войско не разорвёт контракт в середине боя и может быть повторно нанято своим текущим нанимателем
B	x1,2	Будет сражаться за нанимателя, предоставившего ежемесячные выплаты + 20%; это войско не разорвёт контракт в середине боя и может быть повторно нанято своим текущим нанимателем
C	обычная	Нет
D	x0,9	Может быть «подкуплено» ранее завершения своего контракта. Каждое 1 ОР даёт 5% (накопительный) шанс того, что данные наёмники пойдут на это
E	x0,75	Может быть «подкуплено» ранее завершения своего контракта. Каждое 1 ОР даёт 10% (накопительный) шанс того, что данные наёмники пойдут на это



Технологическое исследование

Технологическое исследование может играть важную роль в государственных играх и может проводиться различных сферах с целью получения различного рода преимуществ. Существует 3 технологических категории: БэтлТех, влияющая на бойцовские способности; КомТех, влияющая на средства связи, и ПромТех, влияющая на экономику. См. *Технология*, с.99.

Накопление ОР

Нет нужны тратить все ОР. Игрок может предусмотрительно «накапливать» множество ОР на случай необходимости в будущем. Такое накопление ОР приводит к выгоде в размере 1%. Например, накопленные 50 ОР дадут своему в следующем ходу игроку 50,5 ОР.

Постройка заводов

Игроки могут стоить новые заводы по цене 1.000 ОР. Постройка завода занимает 1 год + 2D6 месяцев. Новые заводы имеют одну производственную линию по цене 1.000 ОР.

Секретность технологии

Игроки могут понизить вероятность успешного шпионажа за технологией своей фракции, потратив ОР. Каждое потраченное ОР уменьшает шансы шпионов преуспеть на 5%. Такая трата защищает все технологические исследования фракции. См. *Шпионаж*, с.94.

Безопасность персонала

Тратя ОР, фракция может понизить вероятность покушения или похищения членов персонала. Каждое потраченное ОР уменьшает успешность шанса покушения или похищения любого члена фракции на 5%. См. *Шпионаж*, с.94.

Безопасность снабжения

Фракции могут тратить ОР на охрану объектов, генерирующих ОР, и конвоев с припасами. Игроки могут проводить эту безопасность на 3-х уровнях: мир, войско или склад.

Уровень мира: Стоит 1 ОР и уменьшает шанс нарушения снабжения на уровне мира на 20%.

Уровень склада: Стоит 1 ОР и уменьшает шанс нарушения снабжения на уровне склада на 20%.

Уровень войска: Стоит 1 ОР и уменьшает шанс нарушения снабжения на уровне войска на 5%.

Безопасность завода

Для вражеских агентов производственные мощности – хрупкие и «мягкие» цели одновременно. Фракции могут тратить на их охрану ОР, в этом случае каждое потраченное ОР понижает шанс сбоев на производственных линиях на отдельном заводе на 20%. См. *Шпионаж*, с.94.

Безопасность боевого корабля

Поскольку главными целями вражеской диверсии являются боевые корабли, фракции могут потратить ОР на их защиту от таких неприятностей. Каждое потраченное ОР понижает шанс диверсии против одного боевого корабля на 25%. См. *Шпионаж*, с.94.

Подстрекательство к мятежу

Какая-нибудь фракция может попытаться подбить к мятежу миры своих врагов, поощряя население к восстанию против своих властей. Каждое потраченное на такие усилия ОР приводит к 2%-му (накопительному) шансу мятежа. Если на данном мире находится войско (за исключением местных гарнизонов), дружественное текущему владельцу этого мира, понизьте этот шанс на 20%. Понизьте шанс подстрекательства к мятежу на 1% за удаление на каждые 30 световых лет от мира, которым владеет подстрекатель к мятежу. Если же на данном мире находится войско, дружественное подстрекателю к мятежу, повысьте шанс мятежа на 5%. Если данный мир является этнической частью фракции подстрекателя к мятежу (что означает, что этот мир принадлежит ему уже как минимум 20 лет), повысьте шанс мятежа на 1% за каждое потраченное ОР.

Чтобы увидеть, как сработало подстрекательство к мятежу, бросьте 1D6. Если бросок успешный, данный мир восстанет на [1D6-1] ходу. Если на данном мире у управляющего им игрока нет никаких войск (и вновь – кроме местных гарнизонов), данный мир сразу же становится принадлежащим фракции подстрекавшего к мятежу. В противном случае войско управляющего миром игрока должно сражаться против «повстанческого» войска, имеющего силу в 0 очков аэрокосмической мощи и 500 очков наземной мощи под контролем фракции подстрекателя к мятежу. Это повстанческое войско не может ни ремонтироваться, ни покинуть этот мир. Если данный мир сменит своего владельца и станет собственностью подстрекателя к мятежу, повстанческое войско распускается. Повстанцы также могут возникнуть из-за низкой Популярности (см. *Популярность*, с.94).

ГЛАВНЫЕ ЗАВОДЫ

Хотя и невозможно для каждой эпохи во Вселенной *BattleTech* привести список всех заводов, в таблице на с.90-91 показаны главные заводы и их действующие производственные линии в каждую из эпох.

ДЕЛОВЫЕ КРУГИ и ИЗВЕСТНЫЕ ЛИЧНОСТИ

Каждая фракция имеет множество деловых кругов, каждый из которых представлен одним или более примечательными людьми, известными как «известные личности». Один из этих деловых кругов – правительство (в котором основной персонаж является главой государства), а другие – оппозиционные деловые круги (по преданности или какому-нибудь другому критерию). Деловые круги – это однородные группы, разбросанные по всей фракции, но известные личности находятся на определённых планетах. Контролирующий фракцию игрок напрямую управляет известными правительственными личностями. Контроль за известными личностями других деловых кругов определяется с использованием правил *Контроля над вторичными известными личностями*, с.94. Каждая известная личность может быть перемещена управляющим игроком по цене 1 ОР за каждые 90 световых лет. Все известные личности также имеют рейтинг лидерства (РЛ), который они могут использовать в бою. Известные личности также могут пленены или убиты, если враждебная фракция захватит мир, где живёт этот человек (см. *Сражение*, с.99). Каждая фракция имеет один главный правительственный деловой круг, один из 3-х мягко противостоящих деловых кругов и один из 3-х враждебно настроенных деловых кругов. На следующей странице приведены некоторые примеры таких деловых кругов.

ТАБЛИЦА «ГЛАВНЫЕ ФРАКЦИИ»

МИРЫ	2570 г.	2750 г.	3025 г.	3030 г.	3040 г.	3052 г.	3057 г.	3062 г.	3067 г.
Конфедерация Капеллы									
Ares	6	8	2	1	4	4	4	4	4
Betelgeuse	2	3	1	0	1	2	2	2	3
Capella	4	5	1	1	2	3	3	3	4
Grand Base	2	2	1	0	1	1	1	1	2
Indicass	3	4	1	1	2	2	2	2	2
Sarna	3	5	1	1	2	2	2	3	4
Sian	6	8	2	1	4	4	4	5	5
St.Ives	3	4	1	1	2	2	2	2	3
Styk	2	2	1	1	1	1	1	1	1
Tikonov	5	6	2	2	3	3	3	4	4
Синдикат Драконов									
Al Na'ir	5	6	2	2	3	3	3	3	3
Altair	2	1	1	1	1	1	1	2	2
Chatham	3	4	1	1	2	2	2	2	2
Dover	1	1	0	0	0	1	1	1	1
Errai	1	1	0	0	0	1	1	1	1
Irece	1	1	1	1	1	1	0	0	0
Luthien	8	10	3	3	4	5	6	6	6
Marduk	2	2	1	1	1	1	1	1	1
New Samarkand	2	3	1	1	1	2	2	2	3
Proserpina	2	3	1	1	1	1	1	2	2
Quentin	3	4	1	1	2	2	2	2	2
Schuyler	2	3	1	1	1	2	2	2	2
Tok Do	0	0	0	0	0	1	1	1	1
Федеративные Солнца									
Axton	2	3	1	1	2	2	2	2	2
Belladonna	3	3	2	1	2	2	2	2	2
Delavan	2	2	1	1	1	1	1	1	2
Galax	2	3	1	1	1	2	2	2	2
Johnsondale	1	1	0	1	1	1	1	2	3
Kathil	2	3	2	1	1	2	2	3	3
Kirklin	1	1	1	1	1	1	1	1	1
Layover	3	3	1	1	2	2	2	2	2
Nanking	3	2	1	1	1	1	2	2	2
New Avalon	8	10	3	4	5	5	5	6	5
New Syrtis	3	4	1	2	2	3	3	4	2
New Valencia	1	1	1	1	1	1	1	1	1
Panpour	3	5	1	1	2	2	2	2	2
Salem	1	1	0	0	1	1	1	1	1
Talon	4	5	2	2	2	3	3	3	3
Лига Свободных Миров									
Amity	1	1	0	0	0	1	1	2	3
Andurien	4	5	1	2	2	3	3	4	4
Ascuncion	1	1	0	0	0	1	1	2	2
Atreus	2	2	1	1	1	2	2	3	4
Bernado	1	1	0	0	0	1	1	1	1
Calloway	2	3	1	1	2	2	2	2	3
Gibson	3	4	1	1	1	2	2	3	3
Irian	6	8	2	2	4	4	4	5	5
Kalidasa	7	9	2	3	4	5	5	5	6
Kendall	2	2	1	1	1	1	1	1	1
Keystone	4	5	1	2	2	3	3	3	4
Lopez	1	1	0	0	0	1	1	1	1

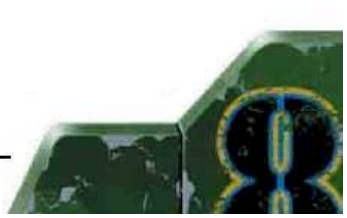
ПОПУЛЯРНОСТЬ

Каждый деловой круг имеет рейтинг популярности, отражающий удачливость этой группы и её членов. Чем выше популярность, тем более мощная эта группа, и тем больше она становится закрытее (в целях сплочённости делового круга). Популярность делового круга ограничивает действия его известных личностей, а действия известных личностей и посторонние события управляют популярностью данного делового круга. Например, в Содружестве Лиры в 3025 году Фредерик Штайнер являлся членом делового круга, враждебного правительству, а его действия были ограничены популярностью его делового круга.

Каждый деловой круг имеет базовую популярность в 100 единиц, если он является правительственным, или в 50 единиц, если является деловым кругом другого интереса. Эта база может изменяться, как показано справа:

Экономика: Каждый правительственный деловой круг должен выделять пятую часть своих ОР своей фракции для укрепления гражданской экономики. За каждые 5% (округляя вверх), не достающие до указанной цифры, понизьте популярность правительства на 1. За каждые 5% (округляя вверх), превышающие указанную цифры, повысьте популярность правительства на 1. За каждый 1% роста или упадка экономики (см. *Экономика*, с.80) повысьте или понизьте популярность правительства на 1.

Военная деятельность: За каждый потерянный мир популярность правительства понижается на 1, а за каждый захваченный мир популярность правительства повышается на 1. Это преимущество не применяется, если военная деятельность была предпринята неправящим деловым кругом, в этом случае данный деловой круг получает 1 очко популярности.



Если деловой круг контролирует оборону планеты и потерял этот мир, и этот деловой круг, и правительство теряют популярность.

Технологическая диверсия: Будучи обвинённым (за дело или ложно; см. *Шпионаж против вражеских технических исследований*, с.95) в провоцировании технологической диверсии, данный деловой круг теряет 1D6 очков популярности.

Диверсия на заводе: Будучи обвинённым в уроне заводу (см. *Диверсия на заводе*, с.97), данный деловой круг теряет 1 очко популярности.

Случайные события: Каждый деловой круг теряет или получает [2D6-7] очков популярности в результате случайных событий.

Эффекты популярности

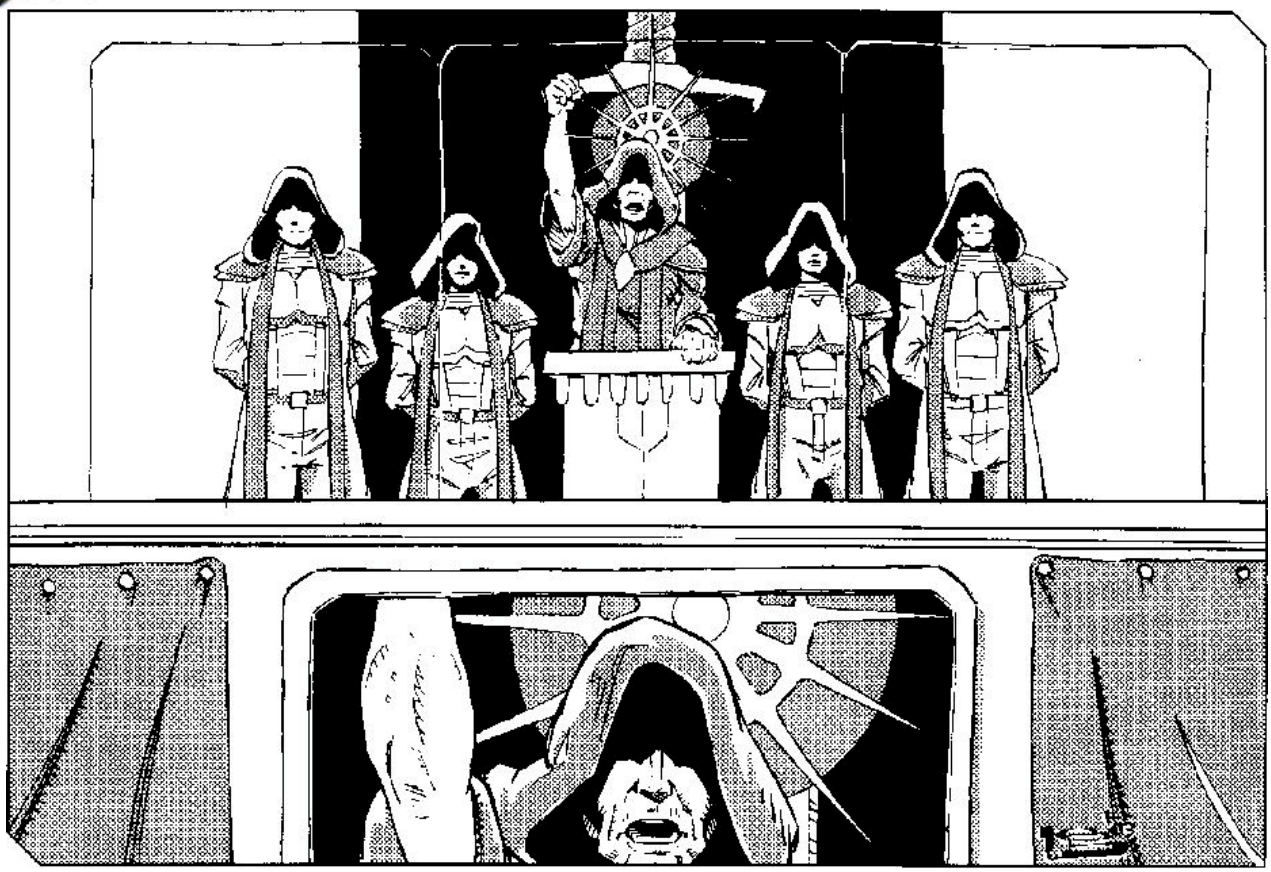
Если рейтинг популярности враждебного делового круга вдвое или больше превышает рейтинг популярности правящей группы, правительственный деловой круг может быть вынужден уйти в отставку – или мирным путём, или в ходе государственного переворота. Враждебному деловому кругу не нужно принуждать правящий деловой круг уйти в отставку – вместо этого его члены могут оставить существующее правительство, заставив его поволноваться (особенно если ситуация, вызвавшая падение популярности, в будущем маловероятна). Если враждебный деловой круг контролирует субрегион фракции, он может вместо получения власти в правительстве захотеть отделиться (или объединиться с другой фракцией). Если был государственный переворот, новое правительство может казнить всех известных личностей бывшего правительства, но получит за это штраф к популярности в размере –2D6 очков.

Дружественный деловой круг с вдвое большим рейтингом популярности, чем у правящего делового круга, может или взять власть (путём мирных выборов и т.п.), или ничего не делать и просто дать правительству последний шанс.

Действия неправящих деловых кругов могут направляться действиями, отношением и/или склонностью правящего делового круга.

ТАБЛИЦА «ГЛАВНЫЕ ФРАКЦИИ» (окончание)

МИРЫ	2570 г.	2750 г.	3025 г.	3030 г.	3040 г.	3052 г.	3057 г.	3062 г.	3067 г.
Loyalty	2	2	1	1	1	1	1	2	2
Marik	2	2	1	2	2	2	2	3	3
Savannah	2	2	1	1	1	1	1	1	2
Shiro III	3	4	1	1	2	2	2	2	3
Stewart	2	3	1	1	1	2	2	2	2
Tematagi	2	2	1	1	1	1	1	2	2
Thermopolis	2	2	1	1	1	1	1	1	1
Trellisane	1	1	0	0	1	1	1	1	1
Wallis	3	2	1	1	1	1	1	1	2
Westover	2	2	1	1	1	1	1	1	1
Альянс (Содружество) Лиры									
Alarion	4	5	1	2	2	3	3	4	3
Arc Royal	3	2	1	1	2	2	3	3	5
Carlisle	3	4	1	1	2	2	2	2	2
Coventry	4	5	1	2	2	3	4	3	3
Donegal	2	3	2	2	2	2	2	3	3
Furillo	2	3	1	1	1	2	2	2	2
Gibbs	2	3	1	1	1	1	1	1	1
Gienah	2	3	1	1	1	2	2	2	2
Hesperus II	8	11	3	3	5	6	6	6	7
New Earth	2	3	1	1	1	2	2	2	2
Oliver	3	4	1	1	2	2	2	2	2
Skye	5	6	2	2	3	3	3	3	4
Tharkad	5	6	2	2	3	3	3	3	3
Другие планеты Внутренней Сферы									
Terra	10	10	8	7	7	8	8	8	8
Outreach	4	5	-	-	2	3	3	3	3
Миры под контролем Кланов									
Alshain (КПМ)	7	9	2	2	3	4	4	5	6
Krenice (КПМ)	3	4	1	1	2	0	0	0	0
Jarrett (КПМ)	1	1	1	1	1	0	0	0	0
Pandora (КНС)	7	9	2	3	4	5	5	5	6
Satalice (КПМ)	2	3	1	1	1	2	2	2	3
Spittal (КПМ)	2	3	1	1	1	2	2	2	2
Sudeten (КНС)	5	6	2	2	3	3	4	5	5
Twycross (КАА)	3	4	1	1	2	2	2	3	3
Tamar (КВ)	1	1	1	1	1	1	2	3	3
Магистрат Канопуса									
Canopus IV	2	1	2	2	2	3	3	3	3
Detroit	-	-	-	-	-	-	-	-	2
Dunianshire	3	2	3	3	4	4	4	4	5
Окраинный альянс									
Alpheratz	2	1	2	2	2	3	3	3	3
Mitchella	2	1	2	2	2	2	2	2	2
Ramora	2	1	2	2	2	2	2	2	2
Таурианский конкордат									
Iliushin	2	1	2	2	3	3	3	3	3
McLeod's Land	2	1	2	2	2	2	2	2	2
New Vandenburg	4	3	4	5	5	6	6	6	6
Organo	1	0	0	0	0	1	1	1	1
Perdition	4	3	4	4	5	5	6	6	6
Pinard	3	2	2	2	3	3	4	4	4
Sterope	3	2	2	3	3	3	4	4	4
Taurus	6	5	5	6	6	7	7	8	8



Например, «Хеймдалль», фракция «лояльной оппозиции» в Альянсе Лиры, никогда не будет добиваться власти от правительства до тех пор, пока действия правительства не будут вредить государству.

Неправительственный деловой круг не может отдавать приказы войскам до тех пор, пока его популярность не превосходит популярность правительства, – в таком случае данный деловой круг может отдавать приказы войскам, находящимся в пределах 10 световых лет за каждое 1 очко рейтинга лидерства. Однако там, где находится любая неправительственная известная личность, она может командовать войсками, защищающими этот мир. Неправительственная известная личность, у которого популярность его делового круга превышает популярность правящего делового круга, может затребовать (и потратить) ОР любых миров, находящихся в пределах [5хРЛ] световых лет.

Если популярность правительства 20 или меньше, данное правительство может испытывать трудности в отдаче приказов армейским войскам. Фанатичное войско будет повиноваться в [популярность * 10] процентах случаев, Надёжное войско будет повиноваться в [популярность * 7] процентах случаев. Сомневающееся войско будет повиноваться в [популярность * 5] процентах случаев.

Если популярность правящего делового круга достигает 10 или меньше, армейские войска данной фракции могут поднять мятеж и перейти на сторону оппозиции, принеся данному оппозиционному деловому кругу бонус к популярности +1. Фанатичные войска не могут дезертировать подобным способом до тех пор, пока популярность правящего делового круга не достигнет 0 (см. ниже); Надёжные войска останутся лояльными в [популярность * 10] процентах случаев, а Сомневающиеся войска останутся лояльными только в [популярность * 5] процентах случаев. Игрок должен сделать эту проверку в конце любого хода, в котором популярность правящего делового круга опустилась ниже 10.

ТАБЛИЦА «ПРИМЕРЫ ГРУПП ДЕЛОВЫХ КРУГОВ: 3067 год»

Фракция	Деловой круг «мягкой оппозиции»	Враждебно настроенный деловой круг
Конфедерация Капеллы	Воинские Дома	«Свободная Капелла» «Сент-Ивцы»
Синдикат Драконов	Клан Нова Кота	«Чёрные драконы»
Федеративные Солнца	Марка Драконис Марка Капелла	«Фильтвельт»
Лига Свободных Миров	Ориенте Стюарт	Андуриен Регулус Сириус
Альянс Лиры	«Хеймдалль» Клан Волка (в Изгнании)	«Свободный Скаи»

ТАБЛИЦА «ПРИМЕРЫ ИЗВЕСТНЫХ ЛИЧНОСТЕЙ»

Здесь приведены примеры известных личностей соответствующих деловых кругов, описанных выше.

Конфедерация Капеллы (Популярность 100): канцлер Сун-Цу Ляо (РЛ 3)
Воинские Дома (Популярность 50): гао-шиао-чжан Ион Раш (РЛ 5)
«Свободная Капелла» (Популярность 50): Уорнер Доулз (РЛ 4), Трейханд Ляо (РЛ 2)
«Сент-Ивцы» (Популярность 50): Кэндайс Ляо (РЛ 5)
Синдикат Драконов (Популярность 100): координатор Теодор Курита (РЛ 6), Хохиро Курита (РЛ 5)
Клан Нова Кота (Популярность 50): Минору НоваКот (РЛ3)
«Чёрные драконы» (враждебно настроенные) *(Популярность 50):* Хассид Рикол (РЛ 5)
Федеративные Солнца (Популярность 100): регент Ивонна Штайнер-Дэвион (РЛ 2)
Марка Драконис (Популярность 50): герцог Танкред Сандовал (РЛ 6)
Марка Капелла (Популярность 50): герцог Джордж Хасек (РЛ 6)
Лига Свободных Миров (Популярность 100): Томас Марик (РЛ 5)
Ориенте (Популярность 50): герцог Кристофер Халас (РЛ 5)
Андуриен (Популярность 50): герцогиня Далма Хэмпфрис (РЛ 3)
Стюарт (Популярность 50): лорд Леонард Стюарт (РЛ 4)
Регулус (враждебно настроенные) *(Популярность 50):* принц Кирк Камерон-Джонс (РЛ 4)
Сириус (Популярность 50): генерал Хелен Тралл (РЛ 4)
Альянс Лиры (Популярность 100): архонт Петер Штайнер-Дэвион (РЛ 5)
«Хеймдалль» (Популярность 50): эрцгерцог Морган Келл (РЛ 7)
«Свободный Скаи» (враждебно настроенные) *(Популярность 50):* герцог *Роберт Кельсва-Штайнер (РЛ 4)*
Клан Волка (в Изгнании) (Популярность 50): Хан Фелан Келл (РЛ 6)
КомСтар (Популярность 100): военный прецентор Виктор Штайнер-Дэвион (РЛ 7), примас Шарилар Мори (РЛ 2)
«Слово Блейка» (Популярность 100): военный прецентор Камерон-Сент-Джеймс (РЛ 5), прецентор Уильям Блэйн (РЛ 3)
Кланы Вторжения ((Популярность 100): ильХана нет.
Нефритовые Соколы (Популярность 50): Хан Марта Прайд (РЛ 7)
Волки (Популярность 50): Хан Владимир Вард (РЛ 6), Катерина Штайнер-Дэвион (РЛ 2)
Призрачные Медведи (Популярность 50): Хан Бьёрн Йоргенссон (РЛ 6), принц Рагнар (РЛ 4)
Снежные Вороны (Популярность 50): Командир Галактики Торстен Магнус (РЛ 5)
Алмазные Акулы (Популярность 50): саХан Ангус Лабов (РЛ 3)

ТАБЛИЦА «ПРИМЕРЫ ИЗВЕСТНЫХ ЛИЧНОСТЕЙ ПО РЕЙТИНГУ»

Используя эту таблицу (вместе с вышеприведёнными примерами известных личностей), игроки могут сгенерировать соответствующий рейтинг лидерства для любой известной личности данной фракции и данной эпохи. Все игроки должны согласиться с установлением того или иного уровня РЛ для каждой известной личности ещё до начала игры.

Рейтинг лидерства (РЛ)	**Пример (эпоха)**
1	Кали Ляо (3050+)
2	Ивонна Штайнер-Дэвион (3062+), Шарилар Мори (3052+)
3	Сун-Цу Ляо (3052+), Миндо Уотерли (303-3052 гг.)
4	Рагнар Магнуссон (3050+), Янос Марик (3025-3030 гг.)
5	Хассид Рикол (3025+), Томас Марик (3040+)
6	Фелан Келл (3052+), Теодор Курита (3030+)
7	Морган Келл (3025+), Виктор Штайнер-Дэвион (3050+)
8	Ганс Дэвион (3025-3050 гг.), Ульрик Керенский (3050-3057 гг.)
9	Анастасий Фохт (3040+), Аарон Де Шевалье (2750 г.)
10	Александр Керенский (2750 г.)

Мятежное войско встанет на сторону ближайшей неправительственной известной личности. Если на равном расстоянии находятся две известных личности, случайным образом определите того, к кому присоединится это войско. Если мятежное войско на данном мире является негарнизонным войском, или превосходит лояльное войско в соотношении 4 к 1, правящий деловой круг больше не может получать 0,5 ОР за этот мир или использовать любые его заводы или склады без разрешения управляющего делового круга. Мятежники могут использовать заводы и склады, свои разрешённые финансы. Если игрок управляет и правящим, и оппозиционным деловыми кругами, решение принимает данный игрок; если же нет, фракции в «мягкой оппозиции» будут работать с правительственным деловым кругом, а враждебно настроенные деловые круги – нет.

Если популярность правящего делового круга достигает 0, все Надёжные и Сомневающиеся войска переходят на сторону неправительственных деловых кругов (описано выше), а Фанатичные войска имеют 20% шанс дезертирства. Все миры в пределах 30 световых лет от войск, лояльных одному деловому кругу, становятся на сторону этой группы. Все остальные миры в конфликте становятся нейтральными. В таких ситуациях правительственный деловой круг становится всего лишь тем кругом, который отвечает за управление всей нацией. Как только начинается такой конфликт, существует крайне мало простых путей положить конец конфликту: деловой круг или должен быть уничтожен (все его известные личности должны быть схвачены или убиты), или должен капитулировать, или (если его участники управляются игроками) деловые круги могут договориться. Чтобы полностью положить конец гражданской войне, один деловой круг должен иметь популярность минимум в 20 единиц и контролировать минимум половину миров фракции (включая и столицу) – с этого момента данный деловой круг становится правящим.

СМЕРТЬ ИЗВЕСТНЫХ ЛИЧНОСТЕЙ

Известные личности в каждом деловом кругу могут быть убиты или похищены. Они могут погибнуть или в результате естественных причин (при случайном событии), или могут погибнуть в военной операции как обычные военные лидеры армейского войска (см. *Сражение*, с.99), или погибнуть в результате мятежа (см. *Эффекты популярности*, с.91), или же могут пасть жертвами покушений (см. *Спецоперации* в *Шпионаже*, с.96). В отличие от лидеров (см. с.99), известные личности после своей гибели не заменяются другими.

КОНТРОЛЬ НАД ВТОРИЧНЫМИ ИЗВЕСТНЫМИ ЛИЧНОСТЯМИ

Игрок, управляющий фракцией, не командует автоматически и известными личностями (и соответствующими ресурсами) её неправительственных деловых кругов. Если в наличии имеется достаточное количество игроков, вся фракция может управляться отдельным игроком, но, вероятнее всего, разнообразные деловые круги будут оставаться нейтральными и могут контролироваться любыми игроками.

В начале каждого хода любой игрок может втайне потратить ОР (в виде подарков, военной помощи т.п.), чтобы взять под контроль одну или больше известных личностей и групп в *следующем* ходу, записав эти затраты как часть приказов. Если за игрой присматривает нейтральный гейм-мастер, такие попытки оказать влияние могут держаться в секрете, и хотя о таком влиянии могут сказать действия различных деловых кругов, в игре без гейм-мастера такие заявки должны быть обнародованы. Минимальная заявка каждой попытки – популярность делового круга, делённая на 5 (округляя вверх). Если эта попытка происходит с участием правящего делового круга, пытающегося повлиять на враждебно настроенный деловой круг, эта фракция должна потратить дополнительно 2 ОР (которые НЕ добавляются к сумме заявки) для устранения взаимного антагонизма двух деловых кругов. Если данный деловой круг принадлежит к другой фракции, группа, пытающаяся оказать влияние, должна потратить дополнительно 1 ОР (которое НЕ добавляется к сумме заявки), если целевой деловой круг враждебно относится к правительству, и 3 ОР, если данный деловой круг находится в «мягкой оппозиции» к правящей фракции. Наибольшая заявка получает контроль над группой в этом ходу. Если имеется равенство наибольших заявок, группа остаётся бесконтрольной (но игроки всё равно тратят свои ОР).

Например, если «Свободный Скаи» имеет рейтинг популярности в 35 единиц, этому движению будет стоить минимум 7 ОР в ход для захвата контроля над интересующим деловым кругом. Если правящий деловой круг фракции «Свободный Скаи» попытается повлиять на них, его правители должны будут потратить минимум 9 ОР (7 ОР плюс дополнительно 2 ОР, потому что движение «Свободный Скаи» – враждебно настроенный деловой круг). И наоборот, если на «Свободный Скаи» попытается повлиять Синдикат Драконов, это обойдётся ему в 8 ОР (7 ОР плюс дополнительно 1 ОР, потому что Синдикат Драконов враждебно настроен по отношению к правящему деловому кругу Содружества Лиры).

ШПИОНАЖ

Знание о возможностях противника такое же важное, как и знание своих собственных возможностей. Это сделало шпионов центральной составляющей любой стратегической игры, хотя использование им требует нейтрального гейм-мастера или серьёзной приверженности игроков правилам благородного поведения. Кланы не приемлют шпионаж, и, за исключением бэтчнелла (см. ниже), они страдают от 5% штрафа ко всем своим шпионским действиям.

ШПИОНАЖ ПРОТИВ ВРАЖЕСКИХ ВОЙСК

Если игроки не решили иначе (в таком случае они должны выяснить, что они могут знать, а что – нет), они знают начальные диспозиции войск своих противников, но отслеживание их может стать очень трудной задачей. Когда войско перемещается, противник имеет 75% шанс определения перемещения и сообщения о нём. Игроки могут понизить или повысить шанс, затратив ОР. Управляющий войском игрок может потратить ОР на понижение вероятности обнаружения (1 ОР приводит к 5% понижению этого шанса для войска, во время хода которого были потрачены ОР), но другой игрок может потратить ОР на повышение шанса обнаружения перемещения войска противника (10 ОР за +5% во время хода, в котором были потрачены ОР). Затраты на повышение трудности обнаружения охватывают все войска в пределах 60 световых лет от специфического мира – поэтому все шансы обнаружения войск, находящихся в этой области, увеличиваются на 5% за каждые потраченные 10 ОР. Обе этих модификации суммируются.

Хотя Кланы и используют шпионов – «Дозор» – для отслеживания вражеских перемещений, игроки за Кланы имеют другой – более простой – выбор, когда сталкиваются с клановскими противниками. Когда они соберутся атаковать планету, они могут запросить, какие войска находятся на ней, осуществив *бэтчелл*. Спрошенный игрок может назвать любые цифры, вплоть до актуального размера аэрокосмической и наземной сил, имеющихся на этом мире. Если атакуемый подвергнется нападению в том же самом ходу, когда его запросили о войсках, защищающийся может использовать войска размером вплоть до указанных цифр безо всякого урона чести. Если защищающийся использует войск больше, чем указал до этого, данный лидер позорит себя, его рейтинг лидерства на 1D6 ходов понижается на 2, а популярность его делового круга страдает от штрафа –1.

ШПИОНАЖ ПРОТИВ ВРАЖЕСКИХ ТЕХНИЧЕСКИХ ИССЛЕДОВАНИЙ

Шпионы в исследовательских учреждениях противника могут предоставить ценные сведения об идущих разработках. Технологический шпионаж стоит 5 ОР за попытку, каждая сфера исследования требует отдельного шпиона. Базовые шансы установления уровня технологии оппонента приведены в таблице «Шансы технологического шпионажа», ниже; они повышаются на 4% за каждое дополнительно потраченное 1 ОР.

Например, одна фракция пытается шпионить за БэтлТехом другой фракции по цене 5 ОР и с 25% базовым шансом успеха. Если игрок шпионящей фракции потратит 10 ОР, шанс на успех повысится до 45% (25% плюс 5*4%).

Если попытка шпионажа успешна, и уровень технологии противника установлен, этот игрок имеет 3 выбора – кража, диверсия или и то, и другое. Если игрок решает украсть или украсть и осуществить диверсию вражеской технологии, его фракция имеет 70% шанс получить некоторое знание из этих данных. Если шпионящая фракция в сфере, где работает её шпион, имеет уровень технологии ниже, чем у фракции, за которой шпионят, то шпион крадёт 1D10*10% (округляя доли вверх) разницы в уровнях, что добавляется к техническому уровню шпионящей фракции. Если шпионящая фракция имеет технический уровень выше, чем целевая фракция, то шпион получает 1D10 очков технологии (что отражает различие между знаниями этих двух фракций). Если же игрок решает устроить диверсию или кражу и диверсию, шпион имеет 50% шанс понижения подсмотренного технического уровня на 1D6 процентов (округляя доли вверх), что отражает уничтожение хранимых данных. Если же шпион получает приказ и украсть, и устроить диверсию, диверсия выполняется после кражи.

Шпионская (не диверсантская) попытка будет обнаружена в 40% случаев, не важно, успешна она или неудачна. Диверсионные попытки будут всегда обнаружены, если они успешны, а если неудачны – то в 75% случаев. При обнаружении такой попытки также может быть установлено и происхождение шпиона. Если шпион не преуспел, существует 30% шанс того, что будет установлена фракция его происхождения. Если же шпион преуспел, этот шанс снижается до 10%.

ТАБЛИЦА «ШАНСЫ ТЕХНОЛОГИЧЕСКОГО ШПИОНАЖА»

Технология	Базовый шанс
БэтлТех	25%
КомТех	20%
ПромТех	30%

Если удалось установить шпиона, существует 15% шанс его правильной идентификации (предполагаемое происхождение устанавливается случайным образом, но оно не может быть настоящим происхождением шпиона или целевой фракцией).

Синдикат Драконов тратит 5 ОР на шпиона за БэтлТехом Федеративных Солнц. Базовый шанс успешной БэтлТех-операции равен 25%, но, поскольку игрок за ФС потратил за безопасность технологии 2 ОР, применяется модификатор –10%. К счастью, когда игрок за СД делал свой процентный бросок, результат был равен 10. Это успех! Игрок за СД теперь знает БэтлТех-уровень ФС (он показало, что уровень у ФС выше, чем у СД) и может попытаться изучить данные или устроить их диверсию. Игрок за СД решает сделать и то, и то. Он бросает 1D10 и вновь с успешным результатом; базовый шанс изучения технологии противника равен 70%. Игрок за СД добавляет к своему счёту очков БэтлТеха количество технологических очков, равное 1D10 процентов разницы между его счётом БэтлТеха и счётом БэтлТеха ФС. Поскольку он получил результат 6, он добавляет 60% разницы. Затем он делает ещё один бросок на урон технологии Федеративных Солнц и получает 35 (при 50% шансе). Счёт очков БэтлТеха у ФС уменьшается на 1D6 процентов. Т.к. попытка игрока за СД была с успешной диверсией, эта попытка автоматически обнаруживается. Однако шанс правильного определения происхождения шпиона равен 10% – эта попытка неудачна, поскольку игрок за ФС выбросил 49. Этот результат даёт 15% шанс неверного определения преступника; этот бросок также неудачен – результат равен 71. Виновник так и остался неизвестным.

ТАБЛИЦА «ШАНС УСПЕХА БОЕВОЙ СПЕЦОПЕРАЦИИ»

Целевая боевая единица	Рейтинг XP	Сложность
Новичок	(1-5) XP	40%
Регуляр	(6-15) XP	25%
Ветеран	(16-30) XP	20%
Элита	(31+) XP	15%

СПЕЦОПЕРАЦИИ

Войска для спецопераций могут предпринять широкий диапазон действий. Каждая миссия требует посылки как минимум одного такого войска; если операция проваливается, эти спецвойска теряются. Чтобы приобрести спецвойска, см. *Создание войска*, с.100.

Транспортная диверсия

Оперативники посылаются для препятствования перемещению войск из данной звёздной системы. Это стоит 3 ОР за попытку на 1 мире, с 20% шансом на успех. Этот базовый шанс повышается на 2% за дополнительно потраченное 1 ОР. Понизьте шанс на успех на 1% за удаление на каждые 30 световых лет от мира, находящегося под властью государства, осуществляющего диверсию. Успех приводит к тому, что никакое войско не смогло переместиться с данного мира в том ходу, когда был получен приказ провести диверсию. Диверсионные попытки также могут выбрать своей целью командные цепи, не позволяя их использовать в текущем ходу (по той же самой цене и вероятностью успеха за каждый этап в 30 световых лет). Транспортный фонд также может стать целью диверсии; каждые затраченные 3 ОР приносят 20% шанс нейтрализации 1D6 пунктов ТФ на 1 ход.

Безопасность транспорта

В противовес транспортной диверсии, обеспечение безопасности транспорта препятствует такой деятельности. Каждое 1 ОР, потраченное на безопасность войска, этапа командной цепи или транспортный фонд от диверсии, понижает на –5% шанс успешности диверсии на перемещение. Эти понижения суммируются.

Срыв снабжения

Оперативники могут попытаться подорвать вражескую систему снабжения на уровне мира, склада или войска. Во всех случаях понизьте шанс успеха на 1% за удаление на каждые 30 световых лет от мира, которым владеет государство, проводящее диверсию.

Уровень мира: Стоит 2 ОР за попытку и имеет 40% шанс препятствования воспроизводству данным миром его обычного 0,5 ОР на 1D6/2 ходов. Если данный мир не воспроизводит ОР, он не может использоваться как часть цепочки снабжения. Если используются правила детализированной генерации мирами их ОР, умножьте стоимость попытки диверсии на уровне мира на ОР, воспроизводимые этим миром (x0,5 за обычный мир, x10 за столицу).

Уровень склада: Стоит 6 ОР с 25% шансом (+1% за каждое дополнительно потраченное ОР) уменьшения количества запасов на складе. Бросьте 1D6. Результат 1-2 уменьшает ОР, имеющиеся на этом складе, на 10%, результат 3-4 – на 15%, а результат 5-6 – на 20%.

Уровень войска: Сотоит 4 ОР с 25% шансом (+1% за каждое дополнительно потраченное ОР) уменьшения запасов войска на (1D6-1)*10 процентов (минимум 10%).

Разведывательные операции (местные)

Оперативники высаживаются на мире и пытаются собрать информацию об оккупантах. Это стоит 2 ОР и имеет 85% шанс опознания каждого войска на этом мире, плюс 25% шанс сообщения о силе этих войск (шансы возрастают до 90% и 50% соответственно, если данный мир находится под контролем шпионящей фракции, и шпионы пытаются провести опознание войск именно на этом мире). К этим попыткам никакие модификаторы не применяются.

Боевая спецоперация

Боевая спецоперация стоит 10 ОР и наносит 1D6*50 пунктов повреждения оборудованию целевого войска. Это представляет собой диверсию и нападения спецвойск. Шанс успеха таких действий меняется в зависимости от опытности целевого войска, что и показано в таблице «Шанс успеха боевой спецоперации», выше.

Нападение на командира войска (штаб)

Оперативники пытаются убить или как-то иначе положить конец воздействию командира на своё войско. Способность нового командира определяется случайным образом. Штабные операции имеют 20% шанс успеха. Базовая стоимость этого действия равна 4 ОР.

ТАБЛИЦА «ПОКУШЕНИЕ НА ИЗВЕСТНУЮ ЛИЧНОСТЬ»

Бросок D10	Результат
1-45	Гибель. Убирается из игры.
46-60	Искалечен и ушёл в отставку. Убирается из игры.
61-80	Серьёзное ранение. Нужно 1D10 ходов на излечение.
81-90	Умеренное ранение. Нужно 1D4 ходов на излечение.
91-98	Лёгкое ранение. Сразу же возвращается в общественной жизни.
99-100	Нет ранения – всё сплетни!

Покушение

Фракции могут тратить ОР на убийство известных личностей. Это стоит 30 ОР для главы государства, 20 ОР для глав других деловых кругов, 10 ОР для других известных личностей и 4 ОР ля войсковых командиров. Шанс успеха равен 8% для главы государства, 15% для глав других деловых кругов и 20% для других известных личностей и лидеров, эти проценты модифицируются любыми средствами личной безопасности. Минимальный шанс равен 2%. Целевая фракция имеет 30% шанс определения происхождения покушавшегося или похитителя (неважно, была ли эта попытка успешной). Если истинное происхождение покушавшегося не установлено, целевая фракция имеет 50% шанс определения его неправильного происхождения (случайно определяемого нейтральным гейм-мастером и включает в себя деловые круги в пределах целевой фракции, но не касается настоящего преступника и делового круга жертвы). Если попытка покушения удалась, сделайте бросок по таблице «Покушение на известную личность», чтобы определить её исход.

Похищение

Фракции также могут тратить ОР на похищение известных личностей. Это стоит 20 ОР для главы государства, 10 ОР для глав других деловых кругов, 5 ОР для других известных личностей и 2 ОР ля войсковых командиров. Шанс успеха равен 4% для главы государства, 8% для глав других деловых кругов и 10% для других известных личностей и лидеров, эти проценты модифицируются любыми средствами личной безопасности. Минимальный шанс равен 2%. Целевая фракция имеет 30% шанс определения происхождения похитителя (неважно, была ли эта попытка успешной). Если истинное происхождение похитителя не установлено, целевая фракция имеет 50% шанс определения его неправильного происхождения (случайно определяемого нейтральным гейм-мастером и включает в себя деловые круги в пределах целевой фракции, но не касается настоящего преступника и делового круга жертвы). Если попытка похищения удалась, похитители могут делать со своей жертвой всё, что хотят.

Диверсия на заводе

Оперативники могут выбрать своей целью заводы с целью снижения выпуска продукции. Это стоит 5 ОР за одну целевую линию и имеет 20% шанс на успех, бросок делается для каждой линии. Производственная линия, подвергшаяся диверсии, выходит из строя на 2D6 ходов. При результате 2 или 12 целевая линия уничтожена. Целевая фракция имеет 25% шанс обнаружения диверсантов и 50% шанс неправильной его идентификации, если первая попытка идентификации не удалась.

Диверсия на боевом корабле

Агенты могут попытаться изуродовать или уничтожить вражеские боевые корабли, каждая попытка стоит 10 ОР. Шанс успеха равен 10%, +5% за каждое дополнительно потраченное 1 ОР и –3% за каждое потраченное управляющим игроком 1 ОР на безопасность. При успешной попытке диверсии сделайте бросок 2D6, чтобы определить число месяцев, на которое данный корабль будет выведен из строя. При результате 2 или 12 корабль уничтожен. Целевая фракция имеет 25% шанс обнаружения диверсантов (и 50% шанс неправильной его идентификации, если первая попытка идентификации не удалась).

СВЯЗЬ и ОТДАЧА ПРИКАЗОВ

Эти правила считают, что любые отданные войскам приказы посылаются посредством комстаровской ГИГ-сети. Однако такое предположение отдаёт фракции на милость КомСтара, чей персонал будет просматривать все отдаваемые фракциями приказы; в крайних случаях КомСтар может даже отказаться посылать сообщения. Комстаровская ГИГ-сеть не может быть захвачена.

В фракциях, где присутствует эта сеть (все области в период с 2784 по 3050 гг, а после этого года – все, кроме ЛСМ), КомСтар может решить наложить интердикт на фракцию (или на миры этой фракции), не соблюдающую нейтралитет КомСтара, или пойти на другие меры против них или их протекторатов, отняв таким образом у этой фракции право использовать ГИГ-сеть до тех пор, пока КомСтару не будут выплачены репарации. Интердикт начинает действовать с начала фазы выполнения приказов после отдачи команды об интердикте. КомСтар может по-прежнему использовать ГИГ-сеть в области, на которую был наложен интердикт, и могут – по своему усмотрению – позволить другим фракциям сделать то же самое (например, чтобы послать шпионские сообщения).

Интердикты имеют следующие эффекты:

Никакое сообщение не может быть получено или отправлено фракцией или мирами, на которые был наложен интердикт;

Никаких приходящих сообщений (шпионские сообщения и т.д.) или новостей о вражеских действиях для фракций или миров, на которые был наложен интердикт;

Приказы войскам в областях, на которые наложен интердикт, могут быть посланы посредством «Пони-экспресс» или по факсу (см. *Технология*, с.99).

Экономика нации, на которую был наложен интердикт, резко падает (см. *Экономика*, с.84).

«Слово Блейка» может предпринять подобные действия против миров, находящихся в его юрисдикции (после 3052 года ЛСМ, а также её миры, находятся под прямым контролем «Слова Блейка»).

ДРУГИЕ КОММУНИКАЦИОННЫЕ МЕТОДЫ

Комстаровская ГИГ-сеть – не единственное средство рассылки приказов, просто оно самое эффективное. Существуют и альтернативы – дорогостоящие и неудобные.

Первый способ – т.н. «Пони-экспресс», когда шаттлы и «прыгуны» физически доставляют приказы войску. Это стоит 2 ОР за войско, получающее приказы, за 30 световых лет, преодолеваемых приказом. Число световых лет зависит от причины использования «Пони-экспресс» – это может быть дистанция от границы до целевого мира в случае вторгающейся фракции без функционирующих ГИГ, или от столицы до войска в случае фракции, на которую был наложен интердикт. Такие сообщения прибывают за 1 ход за 120 световых лет, которое должно пройти сообщение.

Второй способ – разработка средств связи посредством КомТеха. Однако этот способ очень дорог, а сами средства слишком заманчивы для воровства их другими фракциями.

Третий способ – давать приказы войскам заранее, обычно посредством «Пони-экспресс». Заранее можно отдать любое количество приказов, но войско будет выполнять их даже если ситуация изменилась – пока не будет приказано иное (кроме тех случаев, когда изменение условий предусмотрено приказами).

Если а игре используются деловые круги, известные личности этих групп (отдельные маршалы, маркграфы, герцоги и полководцы) могут отдавать приказы войскам, находящихся под их командованием, без согласования с национальным правительством (что делает их собственную популярность крайне высокой – см. *Эффекты популярности*, с.91). Эти известные личности могут пострадать от потери популярности, если их приказы будут стоить фракции планет.

ТИПЫ ПРИКАЗОВ

За ход войско может получить максимум 4 приказа: обычно 2 приказа на перемещение, 1 – приказ на снабжение и 1 – боевой приказ.

Не обязательно войску отдавать все 4 приказа. Можно отдать более 2-х приказов на перемещение (вплоть до максимально 4-х), но это лишит войско приказов на снабжение и боевого приказа. 2-й приказ – на снабжение – может быть отдан вместо боевого приказа. Обычно войско перемещается (на 0-60 световых лет, в зависимости от того, сколько приказов на перемещение оно получило), а затем сражается. Однако некоторым войскам (полки или меньше) позволяется совершать рейд (см. *Коммерческий рейд*, справа). Это позволяет их переместиться на расстояние до 30 световых лет, вступить в бой, а затем переместиться ещё на 30 световых лет.

Приказы по категориям приводятся ниже.

Приказы на перемещение

Перемещаться: Этот приказ перемещает войско с одной планеты на другую по ценам, приведённым в разделе *Использование ресурсов* (с.87) – или с использованием отдельных «прыгунов» (оплаченных за ОР или ТФ), или посредством командной цепи. Если войско воюет, оно считается защищающимся (см. *Оборона*, с.99).

Штурмовать: Этот приказ перемещает войско с одной планеты на другую по ценам, приведённым в разделе *Использование ресурсов* (с.87), и позволяет атаковать защищающиеся войска. Данное войско должно лучше снабжаться – как будто оно воюет (даже если сражений нет). Данное войско также получает 1 очко Усталости (см. *Усталость*, с.101).

Интердикт: Такой приказ могут получать только аэрокосмические войска (которых не затрагивает комстаровский интердикт), с целью не позволить врагам переместить запасы или войска. Любые вражеские миры в пределах 60 световых лет от войска-налётчика по-прежнему могут использоваться как звенья линии снабжения, но только если там присутствуют местные аэрокосмические войска. однако даже в этом случае часть запасов может достаться войску-налётчику. Чтобы определить, сколько точно составляет эта утрата, разделите аэрокосмический рейтинг защищающегося на аэрокосмический рейтинг атакующего и умножьте результат на 100. Это – доля (максимум в 100%) переправляемых запасов, которые пройдут через мир, подвергшийся налёту. Например, если войско с аэрокосмическим рейтингом в 500 очков защищает мир, подвергшийся налёту вражеского войска с аэрокосмическим рейтингом в 1.000 очков, через этот мир можно будет переправить только 50% [(500/1.000)*100] запасов. Из не переправленных запасов войско-налётчик захватит 1D6*10 процентов, остальное будет потеряно.

Коммерческий рейд: Приказ подорвать вражескую экономику могут получить только аэрокосмические войска. Никакие вражеские миры в пределах 60 световых лет от позиции войска-налётчика не могут воспроизводить ОР. Более того, каждые 1.000 очков (округляя вниз) аэрокосмических активов, выделенных для коммерческого рейда, в следующем ходу добавят противнику к экономическим модификаторам +0,5.

Патрулировать: Такой приказ могут получить только негарнизонные аэрокосмические войска – с целью противодействия эффектам вражеского коммерческого рейда на дружественные миры в пределах 60 световых лет от местонахождения патрульных войск. Каждые 1.000 очков (округляя вниз) патрульных аэрокосмических активов нейтрализуют экономический модификатор +0,5, вызываемый коммерческим рейдом.

Снабжение

Снабжаться: Этот приказ перемещает ОР в склад войска. Этот приказ нельзя отдавать войскам, участвующим в бою на момент выполнения приказа.

Отдыхать: Этот приказ позволяет войску убрать 1 очко Усталости (до 2 за 1 ход). Ограничения – как на приказ «Снабжаться»; также этот приказ нельзя отдавать перемещающимся войскам.

Ремонтироваться: Этот приказ разрешает войску восстановить потери по правилам ремонта (см. с.102). данный приказ нельзя отдавать войскам, участвующим в бою на момент выполнения приказа, или войскам, не имеющим запасов. Если войско перемещается, количество ремонтируемого оборудования снижается наполовину. Если войско с таким приказом атаковано, удвойте обычные потери – атакующий при этом получает небольшие повреждения (его аэрокосмический и наземный рейтинги ополовиниваются). Если это происходит с другими войсками, войско с таким приказом вносит в группу лишь половину своего обычного боевого рейтинга.

Сражение

Атаковать: Войска с таким приказом маневрируют и вступают в бой с вражескими войсками на данном мире. Это стоит сражающему войску 1 ход, выраженный в очках снабжения, и даёт войску 1 очко Усталости.

Прикрывать: Войска с таким приказом защищают другие войска (если нужно, то с боем). Этот приказ обезопасит дополнительные войска от урона, пока они ремонтируются или отдыхают, до тех пор, пока они составляют не более трети (в очках наземного рейтинга) общей численности войск на планете, и до тех пор, пока не уничтожены остальные 2/3 общего войска. Например, если на планете находятся войска ценностью в 3*500 очков, один из этих 500-очковых элементов может отдыхать до тех пор, пока его прикрывают остальные два элемента. Весь урон приходится на прикрывающие войска до тех пор, пока они не будут уничтожены. Если это случится, любое избыточный урон удваивается и переходит на прикрываемое войско или войска.

Окопаться: Этот приказ создаёт оборонительные порядки. Это позволяет уменьшить урон войску, но не препятствует этому же войску нанести ответный удар. В отличие от других приказов, приказ «Окопаться» стоит ОР (5 ОР за 2 хода) и приводит к усталости войска (не важно, воюет ли оно или нет) со скоростью 1 очко Усталости за 2 хода (этих очков нельзя избежать до тех пор, пока действует этот приказ). Окопавшееся войско получает только 75% общего урона, остальные 25% поглощают оборонительные порядки.

ТАБЛИЦА «ЭФФЕКТЫ ТЕХНОЛОГИИ»

Затраченные ОР	БэтлТех	КомТех	ПромТех
50	+10% к аэрокосмическому рейтингу	-	Экономический модификатор +1
100	+10% к наземному рейтингу	Боевые единицы могут использовать 5 приказов за ход	-
150	Бонус +1 к броскам атаки	-	Общее ОР * 1,1
200	+20% к аэрокосмическому рейтингу	Боевые единицы могут использовать 6 приказов за ход	Экономический модификатор +2
250	+20% к наземному рейтингу	-	-
300	Бонус +2 к броскам атаки	Можно использовать факс-связь	Общее ОР * 1,1
350	+30% к аэрокосмическому рейтингу	-	Экономический модификатор +3
400	+30% к наземному рейтингу	-	-
450	Бонус +3 к броскам атаки	Собственные ГИГи	Общее ОР * 1,3
500	+40% к аэрокосмическому рейтингу	Установление ГИГ-сети реального времени	Экономический модификатор +4
550	+40% к наземному рейтингу	-	-

* Фракции с ГИГ-сетью реального времени повышают эффективный РЛ всех командиров на 1.

Защищаться: Войско находится в боевой готовности, но не является инициатором сражения. Если войску никаких других приказов отдано не было, по умолчанию это будет приказ «Защищаться». Боевые единицы с этими приказами получают модификатор +1 к своему броску кубиков при определении боевые потерь, нанесённых им противником.

Атаковать (обучение): Это приказывает войску провести учебные нападения на дружественные войска на данном мире. Это стоит сражающемуся войску 1 ход, выраженный в очках снабжения, и приводит к 1 очку Усталости. См. *Обучение*, с.102.

Защищаться (обучение): Это приказывает войску обороняться от учебных нападений дружественных войск на данном мире. Это стоит сражающемуся войску 1 ход, выраженный в очках снабжения, и приводит к 1 очку Усталости. См. *Обучение*, с.102.

ТЕХНОЛОГИЯ

Чем больше игрок тратит ОР на технологию, тем больше пользы от этого получает его фракция. Улучшение технологии – медленный и дорогостоящий процесс, но польза от него наступает немедленно. Чтобы определить эффект технологии, сверьте текущий рейтинг фракции в каждой области технологии с соответствующей колонкой таблицы «Эффекты технологии». Фракция получает любые бонусы со значениями, равными или меньшими его рейтинга в области соответствующей технологии. Такие бонусы воздействуют сразу же – как и их потеря в результате падения уровня технологии по каким-либо причинам.

СТАРТОВЫЕ ЗНАЧЕНИЯ

2570 год и 2750 год: Все фракции, кроме Терранской Гегемонии, имеют по 400 ОР в каждой сфере – Гегемония же имеет 450 ОР в каждой сфере.

3025 год и 3030 год: Все фракции Внутренней Сферы, кроме КомСтара, имеют 0 ОР в каждой сфере. КомСтар имеет 450 ОР в сфере КомТех, и по 350 ОР в сферах БэтлТех и ПромТех. Сценарии 3030 года используют те же самые значения, но Федеративные Солнца и Альянс Лиры имеют по 300 очков в КомТехе.

3040 год и 3050 год: Каждая фракция Внутренней Сферы (с КомСтаром иначе – он использует значения 3025 года) имеет по 150 очков в БэтлТехе и по 100 очков в ПромТехе. Кланы имеют по 450 очков в КомТехе и ПромТехе и 550 очков в БэтлТехе. Клан Алмазной Акулы имеет 500 очков в КомТехе (в форме своего Чаттервеба).

3052 год и 3057 год: Фракции Внутренней Сферы (кроме КомСтара и «Слова Блейка») увеличивают свои очки в БэтлТехе до 250, а в ПромТехе – до 200.

3062 год и 3067 год: Фракции Внутренней Сферы (кроме КомСтара и «Слова Блейка») увеличивают свои очки в БэтлТехе до 300, а в ПромТехе – до 250.

СРАЖЕНИЕ

Сражение – главное в стратегической игре, и может быть отыграно с использованием представленной здесь системы или с помощью *BattleTech*, *AeroTech 2* и *BattleForce 2*.

ВОЙСКА и ЛИДЕРЫ

Каждое войско имеет 3 рейтинга – аэрокосмический, наземный и лидерский. Аэрокосмический рейтинг представляет собой мощь АКИ, наземный – Мехов, машин и пехоты. Каждый рейтинг может быть конвертирован в BV путём умножения рейтинга на 200. Рейтинг лидерства (РЛ) представляет собой мастерство командующего войском офицера, хотя действительное значение РЛ (см. Таблица «Опытность войска», с.102) применяется в том случае, если данное войско не имеет лидера или если это действительное значение выше, чем РЛ лидера. Сторона с лидером с наивысшим рейтингом получает бонус к броскам кубиков во время боя, равный разнице между его рейтингом и рейтингом вражеского лидера. Например, один лидер имеет РЛ 6, а другой – РЛ 5, значит, сторона с РЛ 6 получает модификатор +1. Если лидеры имеют одинаковый рейтинг, никакие модификаторы не применяются.

Лидеры делают гораздо больше, чем «дарят» боевые модификаторы. Их РЛ также ограничивает размер войска, которым они могут эффективно командовать. За каждый пункт РЛ данный лидер контролирует 500 очков (или их часть) войск.

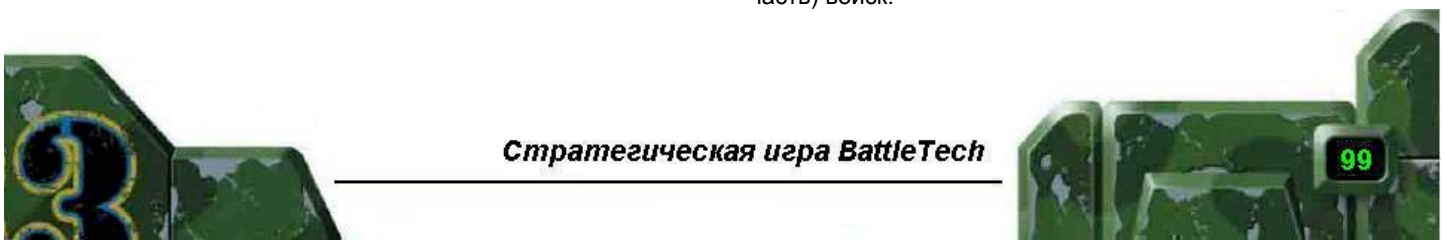


ТАБЛИЦА «СТРУКТУРА ВОЙСКА»

Тип	Состав
Внутренняя Сфера	
Батальон Мехов	3 роты Мехов, 1 эскадрилья истребителей, необязательное командное копьё
Батальон бронемашин	3 роты машин, 1 эскадрилья истребителей
Батальон пехоты	3 пехотные роты
Батальон механизированной пехоты	2 пехотные роты, 1 рота машин
Батальон комбинированных родов войск	3 роты (любые), 1 эскадрилья истребителей
Полк	3 батальона, необязательные командная рота и рота поддержки
Усиленный полк	4-5 батальонов, необязательные командная рота и рота поддержки
Аэрокосмическое крыло	3 эскадрильи
Бригада	2-3 полка
Фронтовая ПБК	1 полк Мехов, 3 полка машин, 5 пехотных полков
Тыловая ПБК	1 полк Мехов, 2 полка машин, 3 пехотных полков
Дивизион КомСтара	6 батальонов (любых)
Дивизион СОЗЛ БэтлМехов	6 полков Мехов, 3 полка механизированной пехоты
Дивизион СОЗЛ механизированной пехоты	3 полка Мехов, 6 полков механизированной пехоты
Дивизион СОЗЛ пехоты	3 полка Мехов, 6 пехотных полков
Дивизион СОЗЛ прыжковой пехоты	3 полка Мехов, 6 пехотных полков, 9 эскадрилий истребителей
Кланы	
Кластер	3 Бинария/Тринария (любого типа), 1-3 Звезды истребителей
Галактика	3-5 Кластеров

Если лидер пытается большее число войск, чем ему позволяет его РЛ, сторона, контролирующая этого лидера, страдает от боевого модификатора –1 за каждые 500 очков (или их часть), превышающие возможности данного лидера. Например, лидер с РЛ 6 может контролировать войска ценностью в 3.000 очков. Если этот лидер попытается контролировать войско ценностью в 4.000 очков, данное войско будет страдать от штрафа –2 (по –1 за каждые 500 очков, превышающие возможности этого лидера).

Создание войска

Чтобы создать войско, выберите множество наземных и аэрокосмических элементов, соответствующих конфигурации войска, сложив вместе наземный и аэрокосмический рейтинги. Боевые корабли должны быть выбраны из моделей, имеющихся в распоряжении фракции (см. таблицы создания войска, начиная со с.106) и не могут быть скомбинированы с наземными войсками, хотя они и могут прикрепляться только к тем формированиям, которые состоят из истребителей. Снабженческие нужды такого войска – это его боевая ценность, разделённая на 1.000 (округляя вверх). Снабженческие нужды боевых кораблей – это их BV/10.000. Каждое войско начинает без запасов, а его рейтинг XP равен 1.

Когда войско создаётся по *Полевому Руководству* (как показано в примере, ниже), сделайте для этого войска привязку минимально возможного уровня опыта (или уровня опыта его главного войска в комбинированных войсках). Такие войска имеют количество запасов, равное 1D6, умноженному на их базовые требования. Командиры таких войск имеют навыки, соответствующие действительному значению РЛ, по таблице «Опытность войска», с.102.

6-й Мариковский милицейский («Основы йоменства») в 3067 году состоит из полка Мехов, 2 аэрокосмических крыльев, полка бронемашин и пехотного полка. В игровых терминах это эквивалентно 9 ротам Мехов, 6 аэрокосмическим эскадрильям, 9 ротам машин и 9 пехотным ротам.

Игрок сконструировал такое войско, сделав ротам привязку следующих типов:

Роты БэтлМехов (3052-3067 гг.)
2 лёгких 120 наземный рейтинг (стоит 2 ОР)
3 средних 300 наземный рейтинг (стоит 6 ОР)
3 тяжёлых 360 наземный рейтинг (стоит 9 ОР)
1 штурмовая 140 наземный рейтинг (стоит 4,5 ОР)
Роты машин (3052-3067 гг.)
3 лёгких 60 аэрокосмич.рейтинг (стоит 0,6 ОР)
3 средних 105 аэрокосмич.рейтинг (стоит 1,5 ОР)
2 тяжёлых 100 аэрокосмич.рейтинг (стоит 2,2 ОР)
1 штурмовая 65 аэрокосмич.рейтинг (стоит 2 ОР)
Пехотные роты (3052-3067 гг.)
9 х обычная В.С. 54 наземный рейтинг (стоит 2,25 ОР)

*Получившееся войско имеет аэрокосмический рейтинг 630, наземный рейтинг 1.304, а снабженческие нужды равны 2 (1.934/1.000, округляя вверх). Т.к. 6-й Мариковский милицейский – ветеранское формирование, это войско имеет 16 XP (минимальный рейтинг ветеранского статуса). Данное войско также имеет 1D6*2 очков снабжения.*

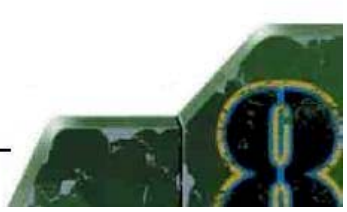


ТАБЛИЦА «УСТАЛОСТЬ»

Очки Усталости	Модификатор силы
3	-5% рейтингов
4	-15% рейтингов
5	-30% рейтингов
6	-50% рейтингов
7	-75% рейтингов
8	-100% рейтингов

Снабжение

Все войска каждый ход имеют запросы по снабжению для грядущих боёв. Если воюющее войско не имеет адекватного количества запасов (или под рукой нет доступных внешних источников – вроде планетарных складов), оно страдает от штрафов. Каждый ход без запасов приводит к модификатору (суммарному) – 10% аэрокосмического и наземного рейтингов войска. если модификаторы наземного рейтинга достигают –100% (из-за нехватки припасов, усталости или и того, и другого), то войско не может сражаться и сдастся (см. *Капитуляция*, с.103). Любое войско Внутренней Сферы, которое капитулирует, имеет 10% шанс разрыва отношений со своей фракцией и становления как наёмного войска. Определите снабженческие нужды нового войска путём складывания снабженческих нужд всех его составляющих рот.

Усталость

За каждый ход, в котором войско сражается, оно получает 1 очко Усталости (ОУ). Накапливающиеся ОУ могут привести к негативным модификаторам. Войско может набрать до 2 ОУ, прежде чем начнут применяться модификаторы; после этого модификаторы из таблицы «Усталость», выше, применяются к наземному и аэрокосмическому рейтингам. При 8 ОУ войско не может сражаться и сдастся. Войска теряют эти ОУ путём отдыха (см. *Отдыхать*, с.98).

ГАРНИЗОНЫ

Все миры имеют некоторую форму защиты, даже если на них не располагаются никакие войска. Каждый мир имеет гарнизон – обычно 50 очков аэрокосмических и 250 очков наземных войск, хотя столицы провинций имеют удвоенные эти рейтинги, а столицы фракций – учетверённые.

ТАБЛИЦА «МОЩЬ ВОЙСКА»

Тип боевой единицы	Рейтинг	Стоимость постройки в ОР
БэтлМехи		
Рота Мехов В.С. (3025 г.)		
Лёгкая	40 наземных очков	0,5
Средняя	60 наземных очков	1
Тяжёлая	70 наземных очков	2
Штурмовая	90 наземных очков	2,5
Рота Мехов В.С. (3050-3067 гг.)		
Лёгкая	60 наземных очков	1
Средняя	100 наземных очков	2
Тяжёлая	120 наземных очков	3
Штурмовая	140 наземных очков	4,5
Тринарий Мехов Кланов		
Лёгкий	80 наземных очков	1,5
Средний	130 наземных очков	3
Тяжёлый	160 наземных очков	4
Штурмовой	180 наземных очков	6
Тринарий ПротоМехов Кланов	70 наземных очков	1,5
Машины		
Рота машин В.С. (3025 г.)		
Лёгкая	10 наземных очков	0,2
Средняя	20 наземных очков	0,4
Тяжёлая	30 наземных очков	0,7
Штурмовая	40 наземных очков	1,2
Рота машин В.С. (3050-3067 гг.)		
Лёгкая	20 наземных очков	0,25
Средняя	35 наземных очков	0,5
Тяжёлая	50 наземных очков	1,1
Штурмовая	65 наземных очков	1,8
Тринарий машин Кланов		
Лёгкий	30 наземных очков	0,2
Средний	50 наземных очков	0,6
Тяжёлый	80 наземных очков	1,4
Штурмовой	110 наземных очков	2,7
Пехота		
Рота обычной пехоты В.С.	3 наземных очка	0,1
Обычная пехота В.С. (анти-Мех)	6 наземных очков	0,25
Обычная бронепехота В.С.	14 наземных очков	0,5
Бинарий обычной пехоты Кланов	7 наземных очков	0,25
Бинарий обычной бронепехоты Кланов	18 наземных очков	0,5
Спецвойска	0 наземных очков	1
Истребители		
Эскадрилья традиционных истребителей	40 аэрокосмических очков	0,5
Эскадрилья истребителей В.С. (3025 г.)		
Лёгкая	30 аэрокосмических очков	0,3
Средняя	40 аэрокосмических очков	0,6
Тяжёлая	50 аэрокосмических очков	1
Эскадрилья истребителей В.С. (3050-3067 гг.)		
Лёгкая	45 аэрокосмических очков	0,5
Средняя	75 аэрокосмических очков	1
Тяжёлая	90 аэрокосмических очков	1,5
Эскадрилья истребителей Кланов		
Лёгкая	100 аэрокосмических очков	1
Средняя	150 аэрокосмических очков	2
Тяжёлая	200 аэрокосмических очков	3
Боевой корабль	Цена/100.000.000	BV/1.000

ТАБЛИЦА «ОПЫТНОСТЬ ВОЙСКА»

Рейтинг	Модификатор наземного/аэрокосмического рейтинга	Значение нескоординированности	Действительное значение РЛ	Уровень капитуляции
Новичок (1-5 XP)	x0,8	1	2	40%
Регуляр (6-15 XP)	x1,0	2	3	30%
Ветеран (16-30 XP)	x1,5	3	4	20%
Элита (31+ XP)	x2,0 (+0,1 за дополнительные 5 XP)	4	5	10%

Подобно обычным войскам, гарнизоны во время боя несут процент потерь, но каждый ход восстанавливают 5% своей силы до тех пор, пока не будут уничтожены полностью. Если на данном мире нет вражеских войск, контролирующий его игрок может восстановить уничтоженные гарнизоны до 50% от их полной силы. Это стоит 3 ОР, а войско может быть отремонтировано в обычном темпе.

НЕСКООРДИНИРОВАННЫЕ НАПАДЕНИЯ

Нападения на мир могут считаться нескоординированными, если участвующие в них войска подтягиваются с более чем одной планеты. Точное число миров, которые могут участвовать в отдельном нападении, определяется уровнем опытности наименее опытного войска атакующего (см. таблиц «Опытность войска», выше). За каждый (сверх указанного числа) атакуемый мир применяйте до конца этого хода боевой модификатор –2 к броскам кубиков атакующего на этом мире. В последующих ходах никакие модификаторы не применяются, если на данном мире не высадились никакие новые войска.

Некий мир атакуют 4 войска: 2 – с планеты А и 2 – с планеты В. Наименее опытное из участвующих в нападении войско прибыло с планеты А, оно состоит из новичков (значение нескоординированности 1). Поскольку атакующие войска прибывают с 2-х планет, к броскам войска с планеты В применяется модификатор –2. Если бы войска атаковали с 3-х миров, этот штраф был бы –4 (-2 за каждый дополнительный мир). Если бы это нападение совершалось с 2-х миров войском регуляров (значение нескоординированности 2), никакой штраф не применялся бы.

ОПЫТ и РЕМОНТ

Войско получает 1 очко опыта (XP) за каждое сражение, в котором оно принимало участие. В некоторый момент эти очки достигают неких пороговых значений, начиная с которых способности данного войска повышаются (или понижаются, если понижается их опыт; см. *Ремонт и слияние войск*, ниже). Для простоты пикреплённые аэрокосмические войска имеют тот же XP, что и их наземное «родительское» войско. Согласно своему опыту войска получают модификаторы (к аэрокосмическому и наземному рейтингам), показанные в таблице «Опытность войска». вдобавок, опыт гарантирует боевой единице минимальный рейтинг лидерства (его действительный РЛ), безотносительно известной личности, командующей этой боевой единицей. Уровень капитуляции определяет силу войска, ниже которой это самое войско сдастся.

Ремонт и слияние войск

Привязка к войску нового оборудования стоит 1 XP, и поэтому восстановление опытного войска с помощью оборудования, только что сошедшего с конвейера, может ужасно сказаться на этом уровне опытности. Чтобы определить уровень опытности войска, когда оно ремонтируется или сливается с другим войском. Воспользуйтесь следующей формулой (округляя доли вниз).

(новые наземные и аэрокосмические очки * XP) + (старые наземные и аэрокосмические очки * старые XP) / (общие наземные и аэрокосмические очки)

Например, новое войско ценностью в 200 наземных очков (с XP 1) добавляются к войску ценностью в 500 очков (с XP 7) . Значение XP получившегося комбинированного войска равно [(200*1)+(500*7)/700]=5,29=5; уровень опытности данного войска падает с «Регуляры» до «Новички».

Трофеи

После сражения победитель может восстановить до 1D6 процентов наземных очков, потерянных его противником, и пополнить ими ремонтную службу, восстановив урон в своих собственных войсках. В отличие от других видов ремонта, это не влияет на уровень опытности данного войска; пилоты, катапультировавшиеся из уничтоженных своих Мехов и машин, принимают командование трофейным оборудованием.

Войско Внутренней Сферы, внедряющее трофейную клановскую технологию, должно немедленно заплатить 1 очко снабжения за каждые 50 очков внедряемого оборудования, что представляет собой материально-технические сложности при интеграции этого отличающегося оборудования. Клановсеие боевые единицы могут свободно внедрять сфероидные трофеи, хотя они поступают так крайне редко и с явной неохотой.

Обучение

Войско может использовать приказы «Атаковать (обучение)» и «Защищаться (обучение)» (см. с.99), чтобы получить XP без сражения по-настоящему. Должен иметься минимум 1 атакующий и 1 защищающийся – обе стороны должны иметь одинаковое число боевых единиц (т.е. если имеется 2 «атакующих» боевых единицы, то должно быть и 2 «защищающихся» боевых единицы). Каждый участник должен потратить запасы и получить очки Усталости так, как если бы было настоящее сражение. Каждый ход боевого обучения генерирует для войска 0,5 XP. Войско не получает пользы от обучения, если его XP составляет 10+, хотя оно по-прежнему может в учениях выступать к качестве «груши» для менее опытного войска.

ФОРТИФИКАЦИИ

Некоторые миры имеют постоянные фортификации. Фортификация поглощает 20% повреждения, наносимого войскам защищающегося, но не препятствует вести ответный огонь (т.о., мир с двумя фортификациями поглощает 40% повреждения, наносимого войскам защищающегося).

Фортификации стоят 10 ОР каждая, и требуют 1D6 месяцев на свою постройку. Никакой мир не может иметь более 4 фортификаций. Фортификации могут поглотить только 6: орбитальной бомбардировки. Фортификации урона не несут и не требуют ремонта. Когда фракция завоёвывает планету, она получает и контроль над фортификациями этой планеты.

КАПИТУЛЯЦИЯ

Армейское войско может добровольно сдаться своим противникам или может быть вынуждено так поступить (например, из-за нехватки припасов). Сдающиеся войска имеют 2 выбора: они могут принять почётные условия сдачи (если такое предложение будет сделано теми, кто их принимает их капитуляцию) или принять интернирование.

Войско, связанное почётными условиями сдачи, не может предпринимать никаких наступательных действий, но не может и позволять захватывать у себя оборудование. Интернированное войско может не делать таких обещаний, но пленившие его должны выделить для его охраны элемент, составляющий десятую часть пленённых (например, если пленные составляют 150 наземных очков, плениший их должен выделить 15 наземных очков для их охраны). Однако пленённое войско получает число очков снабжения, равное сумме очков наземного и аэрокосмического рейтингов пленившего их войска, делённой на 20. Любое сдавшееся войско Внутренней Сферы имеет 10% шанс превратиться в бродяг и стать наёмниками.

Клановские войска, которые сдаются другому клановскому войску, автоматически присоединяются к пленившему их войску, их личный состав становится связанными, а их оборудование берётся как изорла.

ПОСЛЕДОВАТЕЛЬНОСТЬ СРАЖЕНИЯ

Как и во Вселенной *BattleTech*, сражение в стратегической игре протекает в некоей последовательности, разделённой на 3 фазы: аэрокосмическое сражение, наземное сражение и послевоенные решения.

АЭРОКОСМИЧЕСКОЕ СРАЖЕНИЕ

Первая фаза сражения – это бой за аэрокосмическое превосходство над оспариваемым миром. Сложите вместе воюющие аэрокосмические войска каждой из сторон. Обе стороны бросают 2D6, применяя соответствующие модификаторы для снабжения, Усталости и лидеров (см. с.99 и с.101). Сверьтесь с результатом потерь (в процентах) по таблице «Боевые потери». Аэрокосмический рейтинг защищающегося уменьшается на процент, показанный броском атакующего, и умноженный на аэрокосмический рейтинг атакующего. Аэрокосмический рейтинг атакующего уменьшается на процент, показанный броском защищающегося, и умноженный на аэрокосмический рейтинг защищающегося.

*Атакующий с аэрокосмическим рейтингом в 100 единиц сражается с защищающимся с аэрокосмическим рейтингом в 50 единиц. Модифицированный бросок атакующего показал на 10% потерь в аэрокосмическом войске защищающегося, а бросок защищающегося показал на 10% потерь в аэрокосмическом войске атакующего. Защищающийся теряет 10 единиц своего аэрокосмического рейтинга (100*10%), атакующий – столько же (50*20%).*

ТАБЛИЦА «БОЕВЫЕ ПОТЕРИ»

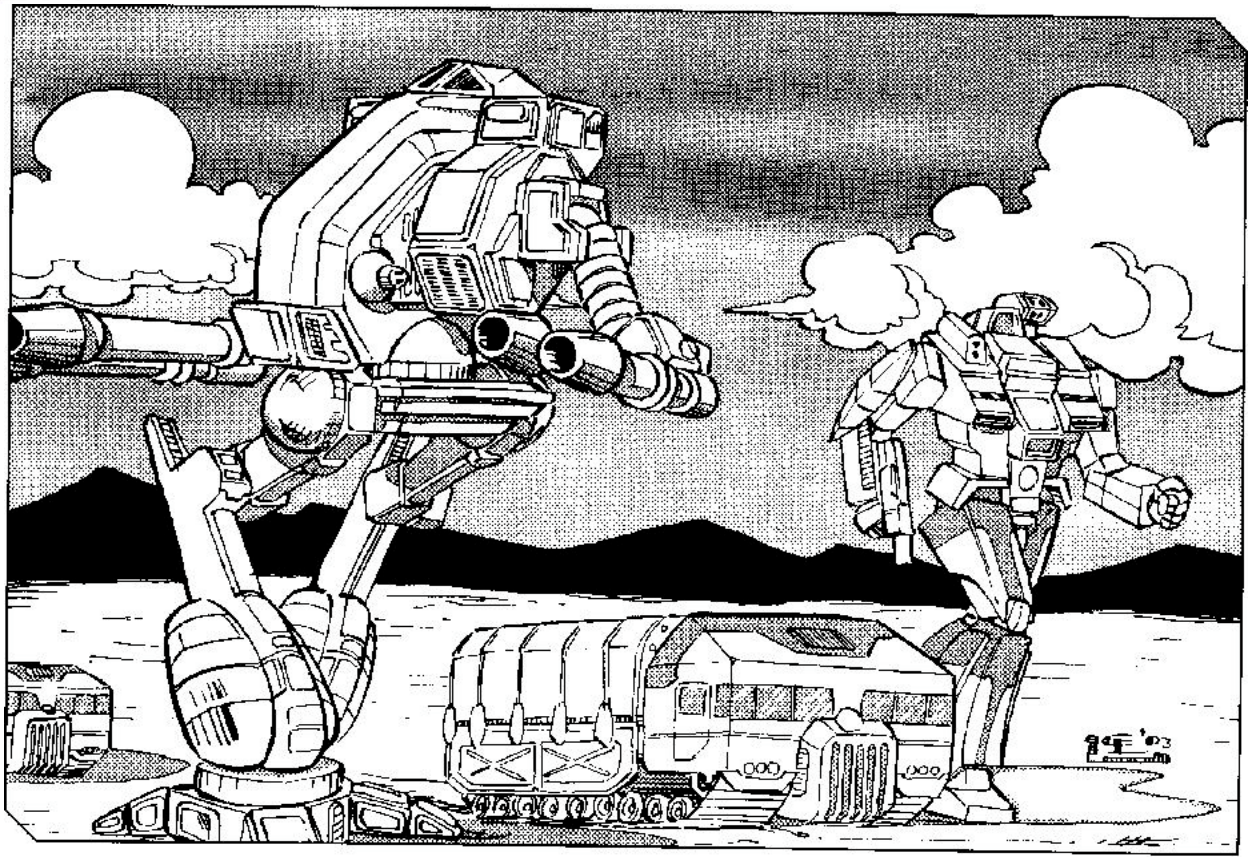
Модифицированный бросок 2D6	Потери (в %%)
<0	2,5
1	5,0
2	7,5
3	10,0
4	12,5
5	15,0
6	17,5
7	20,0
8	22,5
9	25,0
10	27,5
11	30,0
12	32,5
13	35,0
14	37,5
15+	40,0

Если у войска, двигающегося к планете, уничтожены все его аэрокосмические элементы, оно также теряет 4% своего наземного рейтинга за каждые 10% аэрокосмического рейтинга, оставшегося у защищающегося. Если у одной из сторон не осталось аэрокосмического рейтинга, другая может добавить свой аэрокосмический рейтинг * 2 к своему наземному рейтингу (это правило предполагает, что истребители выполняют миссии поддержки наземных операций).

Боевые корабли могут сражаться в аэрокосмическом бою как обычно. Однако, в отличие от истребителей, они могут использовать орбитальную бомбардировку вражеских наземных войск, даже если у противника остались очки аэрокосмического рейтинга. Чтобы сделать это, боевой корабль должен разбить свой аэрокосмический рейтинг, передав часть его для аэрокосмического сражения, а часть – для орбитальной бомбардировки. Орбитальная бомбардировка добавляет дружественному наземному войску 5-кратно увеличенный аэрокосмический рейтинг. Если же дружественного наземного войска нет, орбитальная бомбардировка осуществляет каждый ход отдельную наземную атаку. В таких случаях используйте половину (округляя вверх) рейтинга лидерства командира этого боевого корабля.

ВСЕОБЩАЯ ВОЙНА

Правила секции «Внутренняя Сфера в огне» подразумевают, что воюющие стороны придерживаются Аресских соглашений, или близко следуют соглашениям, использовавшимся во время 3-й Наследной войны и позднее. Однако игры, разворачивающиеся во время 1-й или 2-й Наследных войн, или время гражданской войны Созвездия Керенского, которая и привела к рождению Кланов, вряд ли будут подчиняться таким ограничениям, поскольку в те времена широко применялись орбитальная бомбардировка, а также ядерное, биологическое и химическое оружие. В таких играх утройте шанс уничтожения для всех заводов и складов и удвойте всё наносимое в сражениях повреждение. Более того, запрет на нападение на отступающие войска не применяется, и победитель получает шанс свободно атаковать аэрокосмическими войсками отступающего противника.



Игроки могут также использовать 10-кратно увеличенный аэрокосмический рейтинг при орбитальных бомбардировках. В таких играх фракции могут использовать ядерное оружие или любое другое оружие массового уничтожения (ОМУ), каждое стоит 20 ОР за 2D6 оружия и требует месячного объёма продукции с отдельной производственной линии завода. Чтобы выполнить такие нападения, атакующий должен иметь для каждого оружия, которое он желает использовать, минимум 500 очков наземного или аэрокосмического войск, участвующих в сражении (округляя доли до ближайшего целого значения). Он может добавить такое оружие к своему войску, нанося автоматически 1D6*100 пунктов повреждения противник помимо любого повреждения, вызванного сражением. Однако развёртывание ОМУ на планете бесповоротно понижает его базовые ОР на 0,1 за каждое использованное оружие.

НАЗЕМНОЕ СРАЖЕНИЕ

Фаза наземного сражения работает так же, как и фаза аэрокосмического сражения, – каждая сторона суммирует свой наземный рейтинг, а за тем бросает 2D6, применяя модификаторы для снабжения, Усталости и лидерства. Процент потерь, показанный в таблице «Боевые потери», и повреждение применяются как рассказано в фазе аэрокосмического сражения, но вместо аэрокосмического рейтинга используется наземный. Войско, не имеющее ни аэрокосмического, ни наземного рейтинга, считается уничтоженным.

В 1-м ходу, в котором вражеские войска высаживаются на планету, защищающееся войско получает ко своим боевым наземным броскам модификатор +2. Например, бросок с результатом «6» становится броском с результатом «8», нанося 22,5% повреждения, а не 17,5%.

ПОСЛЕВОЕННЫЕ РЕШЕНИЯ

В условиях нижеследующих обстоятельств войску сразу же после разбора наземного сражения может потребоваться выполнить специфические действия:

Капитуляция: Некоторые войска могут иметь уставный приказ сдаться при определённом уровне потерь или после определённого времени. Другие же могут сдаться потому, что больше не могут сражаться. Войска, понёсшие серьёзные потери, сдадутся, если в этой фазе их уровень их мощи находится ниже процента, указанного в таблице «Опытность войска» для уровня капитуляции. Подробности капитуляции осуждаются в абзаце «Капитуляция» (с.103).

Перемещаться/Отступать: После капитуляции игроки могут переместить войска с планеты уставными приказами. Истребители не могут атаковать такие отступающие войска.

Вынужденное отступление: Если – после боевого раунда – противник превосходит войско в численности 3 к 1, данное войско будет отступать в ближайшую соседнюю систему. Это происходит помимо обычного перемещения и происходит принудительно.

Клановские войска

На способность клановского войска сражаться с противниками воздействует клановский кодекс чести, известный как *зеллбриген*, хотя со времён их появления в 3050 году во Внутренней Сфере их отношение к войне несколько вышло за эти пределы. Стратегические игры BattleTech отражают это чередой уровней чести – от уровня чести 1 (полное следование правилам благородного ведения войны) до уровня чести 3 (никаких ограничений).

Уровень1: Не заботясь о том, насколько силён его враг, клановское войско никогда не будет использовать аэрокосмические или наземные очки, более чем вдвое превышающие эти же значения у его противника. Используется домашними Кланами.

Уровень 2: Клановское войско не будет использовать аэрокосмические или наземные очки, более чем вдвое превышающие эти же значения у его противника, если оно считает своих противников благородным противником (см. ниже). В противном случае никакие ограничения не применяются. Используется Кланами Вторжения.

Уровень 3: Клановское войско будет полностью использовать против своего противника свои аэрокосмические и наземные очки. Используется всеми Кланами против фракций Периферии.

Кланы называют бесчестных противниками *дезгрой* (опозорившимися) и атакуют их войска без учёта зеллбригена уровня 2 или 3. Войско считается *дезгрой*, если оно отвечает одному из следующих критериев:

Данное войско сражалось с клановским войском, используя при этом численное превосходство, более чем вдвое превышающее силу своего противника.

Данное войско принадлежит фракции Периферии.

Данное войско – наёмное.

ЗАХВАТ МИРОВ

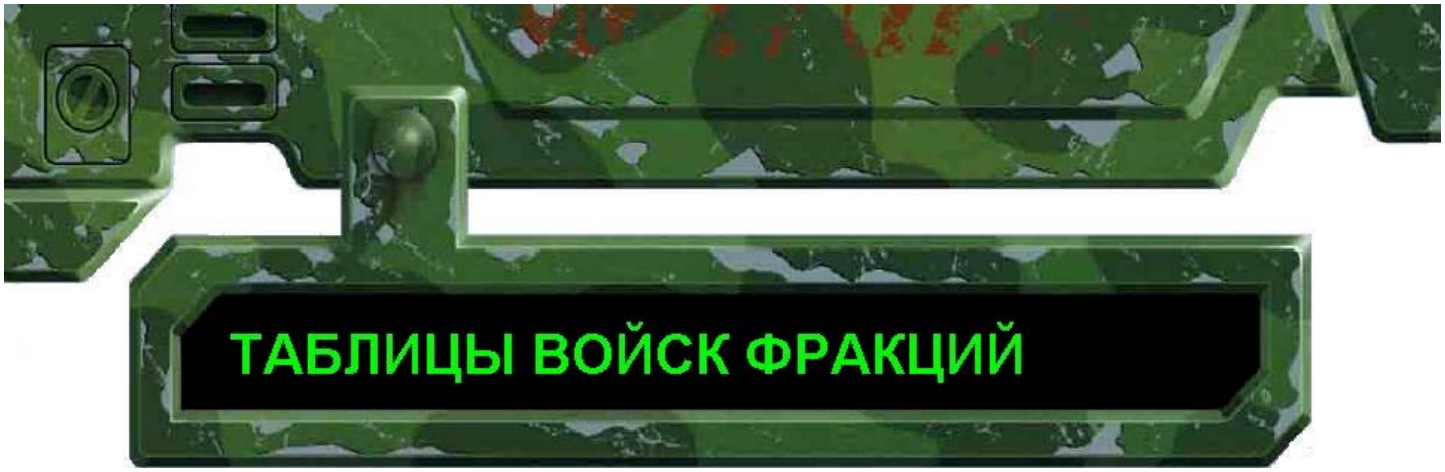
Фракция, которая единственная на планете имеет армию, контролирует этот мир и получает его ресурсы. Если же на планете имеются армии более одной фракции, владельцем этого мира считается та фракция, которая последней имела этот мир в неоспоримом владении, она и может потребовать ОР данной планеты.

Если на данном мире существует склад снабжения, захват этого мира приносит и владение этим складом. Однако в 25% случаев данный склад вместе со всем хранящимися в нём оборудованием и запасами повреждается (погибает 1D10*10 процентов его содержимого). Предыдущий владелец склада может преднамеренно опустошать его (уничтожая ту же самую долю его содержимого) столь долго, пока такой приказ не будет отдан по меньшей мере за 1 ход до того, как произойдёт настоящий его захват, или пока он не будет записан в фазе записи приказов текущего хода. Если игрок уверен в том, что его фракция может потерять мир, он может решить опустошить или уничтожить склад, чтобы запасы с него не попали к противнику. Однако как только будет отдан такой приказ, склад будет однозначно уничтожен, даже если игрок впоследствии и не потеряет контроль над этим миром. Масштаб такого задания (уничтожение всех планетарных дружественных тайников с запасами!) означает, что этот приказ не может быть обусловленным. Более того, любая такая политика «выженной земли» стоит уничтожающему 2 очка популярности.

Примечание: Даже если защищающийся отдаёт приказы об уничтожении тайников, атакующий должен по-прежнему проверять шанс случайного уничтожения складов. Если такие случаи выявились, количество потерянных запасов – полный запас данного склада.

Если захвачен завод, обладание им (и его будущей продукцией) переходит к захватчику. Однако в 10% случаев захваченная линия понесёт повреждение и не сможет выпускать Мехи или другое оборудование. Ремонт повреждённой линии стоит 50 ОР. Текущий владелец мира может преднамеренно приказать полностью или частично уничтожить завод, отдав соответствующие приказы до захвата данного места вражескими войсками – как в случае уничтожения складских тайников (отдав приказ предварительно или в фазе записи приказов). И вновь – как только будут отданы такие приказы, они будут выполнены, даже если игрок впоследствии и не потряет контроль над этим заводом. Преднамеренное уничтожение наносит удар по поулярности – в размере 1D10 очков популярности уничтожившего завод.

Войска движения «Свбодный Скаи» стсакуют Гесперус превосходящими силами, и лиранские защитники уверены, что они потеряют контроль над этим миром. Штайнеровский командир записывает приказы об уничтожении местных складских тайников Гесперуса (но воздержимватся от отдачи приказов на уничтожение заводов). Штайнеровские войска не потеряли контроль над этим миром, но поскольку были записаны приказы об уничтожении складов в данный ход, эти приказы нужно выполнить. Игрок за Штайнеров бросает 1D10 и получает результат 8. 8% хранящихся на Гесперусе материалов уничтожаются, а правящая лиранская фракция теряет 2 очка популярности плюс ОР, которые обычно воспроизводит данный мир. Вдобавок атакующий по-прежнему должен сделать проверку на случайное уничтожение складов, вынудив игрока за «Свбодный Скаи» сделать бросок 2D10. Результат равен 17 – это значит, что случайное уничтожение имело место. Затем он бросает 1D10 и получает результат 3, или 30% складского тайника. Поскольку его результат – это процент от полного технического уровня, суммарный урон от преднамеренного уничтожения равен 110% (весь тайник). Игрок за «Свбодный Скаи» также должен сделать бросок, чтобы посмотреть, была ли какая-нибудь из 5-и производственных линий повреждена. Он получает 11, 21, 67, 52 и 9. Значит, одна из производственных линий была повреждена.



Вся обычная (не бронепехота) пехота описана в единицах-взводах по 28 человек (21 в случае прыжковой пехоты). Клановская обычная (не бронепехота) пехота описана в единицах-Точках по 25 человек. Вся бронепехота описана в единицах-Точках по 5 человек (для клановских боевых единиц) или единицах-отделениях по 4 человека (для боевых единиц Внутренней Сферы). Все цены даны в С-банкнотах и приводятся в тысячах, поэтому цифра «800» в колонке «Цена» означает на самом деле 800.000 С-банкнот. Пехота с примечанием-звёздочкой (*) является прошедшей анти-Мех подготовку.

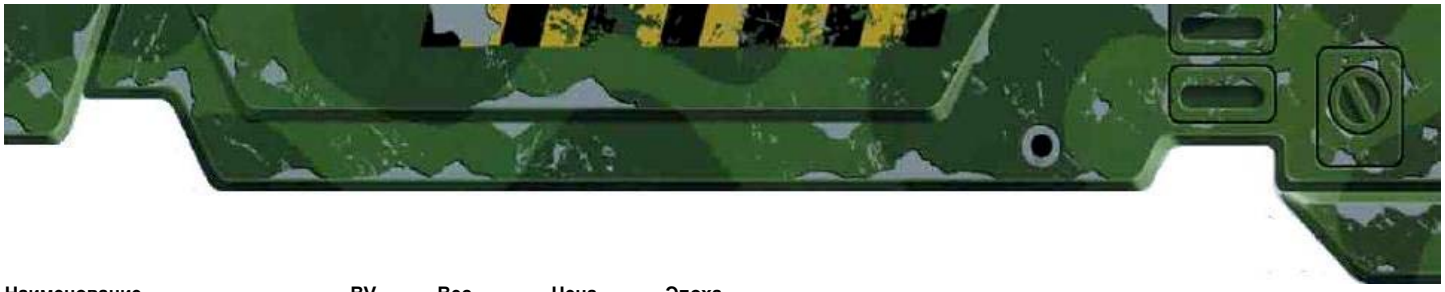
Эпохи, охватываемые следующими таблицами, это 2570 год (обозначение «2570»), 2750 год («2750»), 2950 год («2950»), 3025 год («3025»), 3050 год («3050») и нынешнее время («Сейчас»). Эти даты представляют собой эпохи, в которых данная боевая единица стала широко использоваться, поэтому боевая единица с эпохой «2570» может использоваться в любые более поздние эпохи, но если боевая единица обозначена как принадлежащая эпохе «3050», она доступна только с этого момента до текущего времени. Если эпоха боевой единицы помечена крестиком (+), то это значит, что приведена последняя эпоха, в которой использовалась данная боевая единица, поэтому боевая единица с эпохой «2950+» может использоваться только в эпохи «2570», «2750» и «2950». Любая боевая единица, эпоха которой помечена тире (-), в массовое производство никогда не поступала.

Данные таблицы являются текущими на конец 3067 года. Вес дан в тоннах.

ЗВЁЗДНАЯ ЛИГА (2750 г.)

Кланам, КомСтару и «Слову Блейка» доступны все боевые единицы, кроме боевых кораблей.

Наименование	BV	Вес	Цена	Эпоха
ПЕХОТА				
Пешая, огнемёты	28 (41)*	3	800 (4.000)*	2750
Пешая, лазеры	37 (60)*	3	1.200 (6.000)*	2750
Пешая, пулемёты	31 (47)*	3	80 (4.000)*	2750
Пешая, винтовки	23 (32)*	3	600 (3.000)*	2750
Пешая, РБД	60 (60)*	3	1.400 (7.000)*	2750
Прыжковая, огнемёты	32 (51)*	4	1.600 (8.000)*	2750
Прыжковая, лазеры	41 (71)*	4	2.400 (12.000)*	2750
Прыжковая, пулемёты	37 (62)*	4	1.600 (8.000)*	2750
Прыжковая, винтовки	29 (46)*	4	1.200 (6.000)*	2750
Прыжковая, РБД	71 (71)*	4	2.800 (14.000)*	2750
Моторизованная, огнемёты	35 (54)*	6	1.280 (6.400)*	2750
Моторизованная, лазеры	42 (70)*	6	1.920 (9.600)*	2750
Моторизованная, пулемёты	39 (63)*	6	1.280 (6.400)*	2750
Моторизованная, винтовки	28 (42)*	6	960 (4.800)*	2750
Моторизованная, РБД	70 (70)*	6	2.240 (11.200)*	2750
МАШИНЫ				
Тяжёлый танк Alacorn Mk.VI	1.372	95	16.609.125	2570
Beagle	234	15	611.000	2750
Burke	597	75	3.088.750	2570
Chapparel	500	50	2.195.500	2750
Chevalier (зонд)	431	35	823.088	2750
Chevalier (скоростной)	140	35	1.197.717	2750
Лёгкий танк Chevalier	444	35	985.629	2750
СВВП Cobra	257	30	1.282.000	2570
Грузовик с охладителем 135-K	110	30	212.175	2570
Cyrano	739	30	1.830.000	2750
Demon	774	60	2.185.950	2750
Инженерная машина	42	40	462.000	2750
Fury	692	80	4.183.500	2750
Gabriel	175	5	98.633	2750
Лёгкий танк Galleon GAL-100	162	30	323.700	2750
Артиллерийский транспорт J-27	19	10	61.517	2750
Транспорт Karnov UR	19	30	550.000	2750
Lightning	349	35	1.470.500	2750
Мобильная установка РДД	693	60	1.872.000	2750
Magi	395	70	3.585.867	2750
Marksman	392	65	2.951.300	2750
Грузовик МАХГ	87	20	304.333	2750
Хотер-БТР Maultier	115	15	242.450	3025
Мобильный штаб	149	25	477.188	2750
Мобильная артиллерия «Длинный Том» LT-MOB-25	447	95	1.722.275	2750
Hightshade	355	25	1.375.000	2750
Тяжёлый артиллерийский танк Padilla	621	75	14.794.500	2750
Puma	936	95	5.914.838	2750
Rhino	904	80	3.838.500	2750
Ripper	518	10	282.222	2750
Rotunda	341	20	440.367	2750
Колёсный разведтанк Skulker	155	20	183.700	2750
Мобильная установка РБД	676	60	1.932.800	2750
Thor	325	55	1.906.125	2750
Von Luckner VNL-K65N	708	75	3.685.938	2750
Zephyr	640	40	2.323.950	2750
БЭТЛМЕХИ				
Assassin ASN-21	596	40	3.765.814	2750
Atlas AS7-D	1.557	100	9.682.000	2750
Awesome AWS-8Q	1.358	80	6.598.170	2750
Blackjack BJ-1	795	45	3.147.225	2750
Black Knight BL-6-KNT	1.191	75	6.786.938	2570
Bombardier BMB-12D	1.277	65	13.958.562	2750
Catapult CPLT-A1	1.184	65	5.658.126	2750
Catapult CPLT-C1	1.165	65	5.790.126	2570
Cestus CTS-6Y	1.495	65	11.327.361	2750
Chameleon CLN-7V	839	50	4.623.375	2750
Champion CHP-1N	942	60	5.574.400	2750
Clint CLNT-2-3T	672	40	3.572.380	2750
Crab CRB-27	965	50	4.050.876	2750
Crockett CRK-5003-1	1.619	85	8.333.325	2750
Crusader CRD-3R	948	65	3.547.411	2750
Cyclops CP-10-Z	965	90	9.375.360	2750
Dervish DV-6M	868	55	4.980.668	2750
Emperor EMP-6A	1.636	90	18.682.700	2570
Excalibur EXC-B2	1.361	70	15.816.688	2570
Exterminator EXT-4D	1.149	65	15.806.423	2750
Falcon FLC-4N	523	30	2.249.390	2750
Firefly FFL-4A	649	30	2.203.500	2750
Firestarter FS9-H	477	35	3.046.950	2570
Flashman FLS-8K	1.409	75	17.831.625	2750
Griffin GRF-1N	1.021	55	4.957.108	2570
Guillotine GLT-3N	1.296	70	6.300.484	2570
Hermes HER-1S	596	30	2.701.270	2750
Highlander HGN-732	1.838	90	8.871.480	2570
Hoplite HOP-4B	994	55	4.335.759	2750
Hoplite HOP-4C	836	55	4.065.909	2750
Hunchback HBK-4G	851	50	3.467.876	2570
Hussar HSR-200-D	498	30	2.790.840	2750
King Crab KGC-000	1.509	100	10.202.000	2750
Kintaro KTO-19	857	55	4.749.408	2570
Lancelot LNC25-01	1.185	60	13.025.600	2570
Locust LCT-1V	356	20	1.512.401	2570
Longbow LGB-7Q	1.376	85	7.408.325	2750



Наименование	BV	Вес	Цена	Эпоха
Longbow LGB-OW	1.034	85	8.647.672	2750
Lynx LNX-9Q	1.525	55	10.105.743	2750
Marauder MAD-3R	1.089	75	6.635.125	2750
Mercury MCY-99	471	20	1.796.441	2750
Mongoose MON-66	633	25	1.979.480	2750
Night Hawk NTK-2Q	863	35	5.126.625	2570
Nightstar NSR-9J	2.135	95	20.159.978	2750
Orion ON1-K	1.069	75	6.763.750	2570
Ostroc OSR-2C	951	60	5.025.600	2750
Ostscout OTT-7J	497	35	3.409.201	2750
Ostsol OTL-4D	1.034	60	5.032.960	2750
Panther PNT-9R	664	35	2.485.711	2750
Phoenix Hawk PXH-1	838	45	4.067.540	2750
Pillager PLG-3Z	2.551	100	22.290.000	2750
Rifleman RFL-3N	797	60	4.860.000	2750
Sentinel STN-3L	614	40	3.292.030	2750
Shadow Hawk SHD-2H	918	55	4.539.383	2570
Shogun SHG-2E	1.498	85	7.966.100	2750
Shootist ST-8A	1.277	70	6.555.229	2750
Spartan SPT-N2	1.280	80	20.365.442	2750
Specter SPR-5F	1.141	35	6.136.718	2750
Spider SDR-5V	514	30	2.984.540	2750
Stalker STK-3F	1.152	85	7.452.725	2570
Stinger STG-3R	320	20	1.615.440	2570
Striker STC-2C	1.154	80	7.709.701	2570
Talon TLN-5W	1.030	35	6.034.276	2750
Thorn THE-N	484	20	1.653.120	2750
Thug THG-11E	1.450	80	8.414.041	2570
Thunderbolt TDR-5S	1.015	65	5.446.761	2570
Thunder Hawk TDK-7X	1.967	100	22.162.000	2750
UrbanMech UM-R60	454	30	1.471.925	2750
Victor VTR-9A	971	80	8.027.221	2570
Victor VTR-9A1	1.110	80	8.036.221	2570
Victor VTR-9B	1.165	80	8.013.721	2570
Vulcan VL-2T	523	40	3.462.900	2750
Warhammer WHM-6R	978	70	6.026.784	2570
Wasp WSP-1A	336	20	1.646.640	2570
Whitwoth WTH-1	771	40	2.912.934	2750
Whitwoth WTH-1S	753	40	2.859.734	2750
Wyvern WVE-5N	883	45	3.470.865	2750
АЭРОКОСМИЧЕСКИЕ ИСТРЕБИТЕЛИ				
Ahab AHB-443	1.182	90	6.005.755	2750
Ahab AHB-X	1.357	90	6.011.555	2750
Gotha GTHA-100	1.055	60	3.113.240	2750
Gotha GTHA-300	1.280	60	3.191.240	2750
Gotha GTHA-500	1.160	60	3.246.490	2750
Hammerhead HMR-HD	992	75	4.443.656	2570
Hellcat II HCT-213B	1.077	50	2.837.292	2750
Ironsides IRN-SD1	1.179	65	3.862.795	2750
Rapier RPR-100	1.388	85	5.437.111	2750
Rogue RGU-133E	812	40	2.303.680	2750
Rogue RGU-133F	614	40	2.382.880	2750
Rogue RGU-133L	807	40	1.994.080	2750
Spad SPD-502	703	30	1.538.182	2750
Swift SWF-606	353	25	1.738.613	2750
Tomahawk THK-53	1.078	45	2.600.001	2750
Tomahawk THK-63	1.021	45	2.523.132	2750
Trident TRN-3T	566	20	1.511.088	2750
Zero ZRO-114	738	35	1.601.545	2750
МАЛЫЕ АППАРАТЫ				
Самолёт S-7A	329	100	3.868.224	2750
Сбрасывающий челнок K-1	912	200	9.266.850	2570
Посадочный аппарат Mk.VII	618	150	6.916.448	2750
Челнок дальнего действия KR-61	274	100	3.978.300	2750
Челнок ST-46	654	100	4.431.060	2570
ШАТТЛЫ				
Achilles	6.744	4.500	444.679.200	2570
Buccaneer	998	3.500	108.419.040	2750
Colossus	7.673	20.000	740.362.000	2750+
Condor	2.505	4.500	266.163.552	3025
Confederate	2.733	1.900	146.567.120	2750
Dictator	4.459	9.000	340.384.800	2750
Fortress	4.347	6.000	337.682.800	2750
Fury	2.155	1.900	169.850.160	2750
Gazelle	2.399	2.900	188.428.896	2570
Intruder	3.825	3.000	254.595.600	2750
Leopard	2.579	1.900	171.358.128	2570
Leopard CV	1.745	1.900	167.542.128	2570

Наименование	BV	Вес	Цена	Эпоха
Lion	7.047	7.300	579.489.120	2570
Manatee	2.508	1.900	140.715.120	2570+
Model 98 'Elephant'	13.097	15.000	689.858.400	2750+
Mule	1.664	11.200	159.924.128	2750
Overlord	4.164	9.700	334.275.872	2750
Pentagon	12.186	4.000	500.595.200	2570+
Titan	6.791	12.000	586.653.120	2750
Triumph	2.899	5.600	352.624.752	2570
Union	3.259	3.500	222.554.080	2750
«ПРЫГУНЫ»				
Explorer (ГИГ)	424	50.000	1.431.309.125	2750
Invader (большой лазер)	769	152.000	480.797.750	2750
Invader (ПИИ)	814	152.000	481.047.750	2750
Merchant	496	120.000	384.711.675	2570
Monolith	1.041	430.000	1.119.774.840	2750
Scout	560	90.000	277.130.480	2750
Star Lord	604	274.000	699.239.250	2570
Tramp	1.652	250.000	500.137.500	2750
БОЕВЫЕ КОРАБЛИ				
Тяжёлый крейсер Aegis (2750)	167.790	750.000	15.032.866.000	2570
Тяжёлый крейсер Avatar	83.043	830.000	19.740.702.000	2570
Эсминец Baron	63.094	550.000	1.770.422.000	2570
Линкор Black Lion (2750)	247.597	810.000	5.957.848.000	2750
Корвет Bonaventure	12.636	240.000	1.575.960.000	2570+
Линкор Cameron (2750)	134.202	860.000	3.955.250.000	2750
Эсминец Carson	81.323	580.000	1.947.270.000	2570
Фрегат Congress (2750)	98.228	760.000	3.637.888.000	2570
Крейсер Dart	140.672	680.000	7.006.729.800	2570
Эсминец Davion	190.968	520.000	2.599.934.000	2570+
Эсминец Essex (2750)	62.357	620.000	1.903.163.600	2750
Эсминец Lola I	59.827	680.000	1.923.559.744	2570+
Эсминец Lola II	60.368	680.000	1.933.889.440	2750+
Эсминец Lola III (2750)	58.627	680.000	1.940.951.600	2750
Тяжёлый крейсер Luxor	228.711	890.000	15.497.496.000	2750+
Корвет Mako	64.633	200.000	1.695.390.000	2750+
Линкор McKenna (2750)	214.446	1.930.000	21.395.929.800	2750
Линкор Monsoon	162.704	1.310.000	7.444.282.000	2570+
Линкор Monsoon (сплав-литиевые батареи)	162.704	1.310.000	19.900.282.000	2570+
Эсминец Naga	19.914	540.000	1.667.742.000	2750
Nightwing	34.174	100.000	4.268.166.800	2570+
Войсковой крейсер Potemkin (2750)	96.567	1.510.000	22.646.353.000	2750
Фрегат Quixote	93.200	780.000	7.474.049.200	2570+
Фрегат Riga	115.631	750.000	4.143.052.480	2570+
Тяжёлый крейсер Sovetskii Soyuz (2750)	80.293	830.000	5.212.827.200	2750
Линкор Texas (2750)	135.020	1.560.000	7.834.399.200	2750
Tracker	8.252	120.000	3.087.451.200	2570+
Корвет Vigilant	31.096	140.000	1.544.186.000	2570+
Корвет Vincent Mk 39	20.427	420.000	4.444.093.000	2570
Эсминец Whirlwind (2750)	62.154	520.000	2.150.685.000	2750
КОСМИЧЕСКИЕ СТАНЦИИ				
Класс Bastion (космическая оборонительная станция)	9.064	150.000	3.186.910.000	2570
Крупная жилая станция	1.234	500.000	1.458.070.000	2750
Крупная герметичная верфь	931	42.000	17.526.618.800	2750
Крупная негерметичная верфь	963	30.000	15.030.077.000	2750
Средний /крупный завод	2.740	17.000	50.807.000	2750
Olympus (станция подзарядки)	11.066	1.000.000	13.113.425.000	2750
Небольшой завод	1.051	2.500	33.519.500	2750
Небольшая жилая станция	1.418	120.000	393.989.000	2750
Небольшая герметичная верфь	516	2.500	507.660.500	2570
Небольшая негерметичная верфь	572	3.000	507.867.000	2750

ОБЩАЯ ДЛЯ КЛАНОВ

Эти боевые единицы доступны для всех клановских фракций.

ПЕХОТА				
Бронепехота "Элементалы", огнемёты	245	5	3,500,000	2950

Наименование	BV	Вес	Цена	Эпоха
Бронепехота “Элементалы”, пулемёты	234	5	3.500.000	2950
Бронепехота “Элементалы”, малые лазеры	279	5	3.500.000	2950
Пешая, огнемёты	25 (37)*	3	800 (4.000)*	2950
Пешая, лазеры	33 (54)*	3	1.200 (6.000)*	2950
Пешая, пулемёты	28 (42)*	3	800 (4.000)*	2950
Пешая, винтовки	21 (29)*	3	600 (3.000)*	2950
Пешая, РБД	54 (54)*	3	1.400 (7.000)*	2950
Прыжковая, огнемёты	38 (61)*	4	1.600 (8.000)*	2950
Прыжковая, лазеры	49 (85)*	4	2.400 (12.000)*	2950
Прыжковая, пулемёты	44 (74)*	4	1.600 (8.000)*	2950
Прыжковая, винтовки	35 (55)*	4	1.200 (6.000)*	2950
Прыжковая, РБД	85 (85)*	4	2.800 (14.000)*	2950
Моторизованная, огнемёты	31 (48)*	6	1.280 (6.400)*	2950
Моторизованная, лазеры	38 (63)*	6	1.920 (9.600)*	2950
Моторизованная, пулемёты	35 (56)*	6	1.280 (6.400)*	2950
Моторизованная, винтовки	25 (38)*	6	960 (4.800)*	2950
Моторизованная, РБД	63 (63)*	6	2.240 (11.200)*	2950
МАШИНЫ				
Транспорт Anhur	1.224	30	1.362.000	2950
Артнаводчик Asshur	809	20	900.433	2950
Badger (Клан)	387	30	892.450	Сейчас
Badger (Клан 2)	277	30	750.425	Сейчас
Bandit (Клан)	735	50	2.949.333	Сейчас
Bandit (Клан 2)	836	50	2.770.333	Сейчас
Demolisher (Клан)	1.184	80	5.697.900	Сейчас
Штурммашина Donar	1.439	21	999.600	2950
Танк огневой поддержки Hachiman	1.195	50	3.199.750	2950
Штурмовой танк Huitzilopochtli	769	85	3.381.954	2950
Пехотный транспорт Indra	689	35	998.358	2950
Тяжёлый танк огневой поддержки Ishtar	1.128	65	2.866.858	2950
Mars (ATM)	1.489	100	8.456.667	Сейчас
Штурммашина Mars	1.620	100	8.309.667	2950
Maxim (Клан)	899	50	2.183.000	Сейчас
Лёгкий танк Mithras	506	25	807.500	2950
Разведтанк Odin	619	20	714.358	2950
Тяжёлый танк Oro	873	60	3.128.000	2950
Pike (Клан)	544	60	2.652.400	Сейчас
Svantovit (Streak)	737	35	1.590.067	2950
БМП Svantovit	546	35	1.322.317	2950
Лёгкий танк Zorya	415	35	1.224.675	2950
БЭТЛМЕХИ				
Annihilator ANH-1A	1.151	100	7.696.668	3025
Annihilator C	2.005	100	11.676.000	2950
Baboon (Howler)	587	20	1.826.241	2950
Behemoth (Stone Rhino)	2.626	100	10.512.000	2950
Black Hawk A (Nova)	2.298	50	11.426.877	2950
Black Hawk B (Nova)	1.501	50	10.693.283	2950
Black Hawk C (Nova)	1.455	50	10.722.815	2950
Black Hawk D (Nova)	1.392	50	10.921.565	2950
Black Hawk E (Nova)	2.340	50	11.784.999	Сейчас
Black Hawk H (Nova)	1.552	50	11.659.377	Сейчас
Black Hawk Prime (Nova)	2.448	50	11.659.377	2950
Black Hawk S (Nova)	2.063	50	11.208.440	3050
Daishi A (Dire Wolf)	2.689	100	28.330.000	2950
Daishi B (Dire Wolf)	2.127	100	29.423.126	2950
Daishi C (Dire Wolf)	3.290	100	29.532.200	Сейчас
Daishi H (Dire Wolf)	2.517	100	28.343.750	Сейчас
Daishi Prime (Dire Wolf)	2.341	100	29.455.000	2950
Daishi S (Dire Wolf)	2.875	100	29.407.500	3050
Dasher A (Fire Moth)	550	20	4.343.801	2950
Dasher B (Fire Moth)	840	20	4.100.000	2950
Dasher C (Fire Moth)	636	20	4.004.801	2950
Dasher D (Fire Moth)	1.446	20	4.154.051	2950
Dasher E (Fire Moth)	663	20	4.127.801	Сейчас
Dasher H (Fire Moth)	485	20	3.806.801	Сейчас
Dasher Prime (Fire Moth)	982	20	4.208.801	2950
Dragonfly A (Viper)	1.845	40	11.379.785	2950
Dragonfly B (Viper)	1.632	40	10.815.061	2950
Dragonfly C (Viper)	1.190	40	11.114.661	2950
Dragonfly D (Viper)	1.727	40	11.072.222	2950
Dragonfly E (Viper)	1.564	40	11.109.407	Сейчас
Dragonfly H (Viper)	1.544	40	11.192.536	Сейчас
Dragonfly Prime (Viper)	1.484	40	11.004.411	2950

Наименование	BV	Вес	Цена	Эпоха
Fenris A (Ice Ferret)	1.210	45	12.332.886	2950
Fenris B (Ice Ferret)	1.308	45	12.336.238	2950
Fenris C (Ice Ferret)	1.057	45	12.737.254	2950
Fenris D (Ice Ferret)	1.541	45	12.122.363	2950
Fenris E (Ice Ferret)	1.329	45	12.472.900	Сейчас
Fenris H (Ice Ferret)	1.342	45	12.432.300	Сейчас
Fenris Prime (Ice Ferret)	1.529	45	12.543.588	2950
Firefly C	1.174	30	2.441.400	2950
Galahad (Glass Spider)	1.636	60	5.712.000	2950
Gladiator A (Executioner)	2.761	95	35.828.612	2950
Gladiator B (Executioner)	2.783	95	36.387.408	2950
Gladiator C (Executioner)	2.531	95	36.675.033	2950
Gladiator D (Executioner)	2.384	95	65.435.808	2950
Gladiator E (Executioner)	2.460	95	37.253.572	Сейчас
Gladiator H (Executioner)	2.500	95	36.099.418	Сейчас
Gladiator Prime (Executioner)	2.586	95	35.620.450	2950
Goshawk (Vapor Eagle)	2.243	55	12.227.795	2950
Goshawk 2 (Vapor Eagle)	2.016	55	12.210.745	2950
Great Wyrm	1.139	45	4.064.133	2950
Griffin IIC	1.492	40	4.255.510	2950
Guillotine IIC	2.187	70	7.364.684	2950
Hankyu A	1.148	30	6.662.988	2950
Hankyu B	1.094	30	6.458.400	2950
Hankyu C	1.627	30	6.948.988	2950
Hankyu D	1.100	30	6.591.488	Сейчас
Hankyu H	1.148	30	6.490.738	Сейчас
Hankyu Prime	1.313	30	7.257.738	2950
Hellhound (Conjurer)	1.714	50	5.320.500	2950
Highlander IIC	2.827	90	9.863.280	2950
Hoplite C	1.455	55	5.191.209	Сейчас
Hunchback IIC	1.524	50	8.110.001	2950
Imp C	2.680	100	11.010.000	2950
Jenner IIC	1.024	35	7.454.025	2950
Kingfisher A	2.047	90	13.439.533	2950
Kingfisher B	2.043	90	13.924.033	2950
Kingfisher C	2.391	90	13.193.125	2950
Kingfisher D	1.966	90	13.265.563	2950
Kingfisher E	2.191	90	13.385.500	Сейчас
Kingfisher H	2.158	90	13.041.125	Сейчас
Kingfisher Prime	2.103	90	13.017.970	2950
Koshi A (Mist Lynx)	631	25	4.796.355	2950
Koshi B (Mist Lynx)	1.141	25	4.892.059	2950
Koshi C (Mist Lynx)	1.338	25	5.199.480	2950
Koshi D (Mist Lynx)	861	25	4.616.668	2950
Koshi E (Mist Lynx)	1.046	25	4.790.105	Сейчас
Koshi H (Mist Lynx)	1.015	25	4.940.105	Сейчас
Koshi P (Mist Lynx)	1.058	25	4.654.949	2950
Koshi Prime (Mist Lynx)	895	25	4.684.637	2950
Kraken (Bane)	1.685	100	22.509.000	2950
Kraken 2 (Bane)	2.106	100	22.997.000	2950
Kraken 3 (Bane)	2.616	100	24.018.000	2950
Linebacker A	1.854	65	20.394.825	Сейчас
Linebacker B	1.849	65	19.747.717	Сейчас
Linebacker C	1.824	65	20.137.219	Сейчас
Linebacker D	1.865	65	20.308.717	Сейчас
Linebacker E	1.669	65	20.762.156	Сейчас
Linebacker H	1.891	65	20.752.360	Сейчас
Linebacker Prime	2.016	65	20.277.986	Сейчас
Locust IIC	975	25	2.044.793	2950
Locust IIC 3	902	25	2.147.291	2950
Loki A (Hellbringer)	1.651	65	18.717.361	2950
Loki B (Hellbringer)	1.454	65	18.077.986	2950
Loki C (Hellbringer)	1.698	65	18.862.043	Сейчас
Loki H (Hellbringer)	1.492	65	18.504.409	Сейчас
Loki Prime (Hellbringer)	2.178	65	18.963.315	2950
Mad Cat A (Timber Wolf)	2.470	75	23.652.892	2950
Mad Cat B (Timber Wolf)	2.012	75	23.741.486	2950
Mad Cat C (Timber Wolf)	2.164	75	24.253.361	2950
Mad Cat D (Timber Wolf)	2.351	75	24.326.642	2950
Mad Cat E (Timber Wolf)	2.194	75	24.572.188	Сейчас
Mad Cat H (Timber Wolf)	2.095	75	24.553.048	Сейчас
Mad Cat Prime (Timber Wolf)	2.252	75	24.106.250	2950
Mad Cat S (Timber Wolf)	2.229	75	24.173.517	3050
Man O'War A (Gargoyle)	2.166	80	26.234.964	2950
Man O'War B (Gargoyle)	1.631	80	26.040.903	2950
Man O'War C (Gargoyle)	1.969	80	26.523.528	2950
Man O'War D (Gargoyle)	2.248	80	25.626.112	Сейчас

Наименование	BV	Вес	Цена	Эпоха
Man O'War H (Gargoyle)	1.821	80	26.364.903	Сейчас
Man O'War Prime (Gargoyle)	1.342	80	26.105.814	2950
Marauder IIC	2.217	85	9.913.534	2950
Marauder IIC 3	2.278	85	10.262.259	Сейчас
Masakari A (Warhawk)	2.167	85	26.261.716	2950
Masakari B (Warhawk)	2.063	85	25.943.168	2950
Masakari C (Warhawk)	2.522	85	25.499.747	2950
Masakari D (Warhawk)	2.238	85	26.229.339	Сейчас
Masakari H (Warhawk)	2.185	85	25.569.700	Сейчас
Masakari Prime (Warhawk)	2.632	85	26.425.325	2950
Peregrine (Horned Owl)	1.409	35	3.487.860	2950
Peregrine 2 (Horned Owl)	1.232	35	3.629.610	2950
Puma A (Adder)	1.304	35	7.232.794	2950
Puma B (Adder)	1.176	35	7.042.867	2950
Puma C (Adder)	1.268	35	7.285.444	2950
Puma D (Adder)	1.130	35	6.980.429	2950
Puma E (Adder)	1.143	35	7.482.544	Сейчас
Puma H (Adder)	1.158	35	6.852.938	Сейчас
Puma Prime (Adder)	1.560	35	7.021.688	2950
Rifleman IIC	2.123	65	5.741.588	2950
Rifleman IIC 2	1.208	65	5.927.076	2950
Ryoken A (Stormcrow)	1.894	55	15.329.113	2950
Ryoken B (Stormcrow)	1.786	55	15.447.011	2950
Ryoken C (Stormcrow)	1.656	55	14.890.948	2950
Ryoken D (Stormcrow)	1.698	55	15.096.613	2950
Ryoken E (Stormcrow)	1.757	55	16.137.050	Сейчас
Ryoken H (Stormcrow)	1.731	55	14.937.157	Сейчас
Ryoken Prime (Stormcrow)	1.911	55	14.771.113	2950
Shadow Hawk IIC	1.646	45	4.572.303	2950
Shogun C	2.818	85	10.139.850	2950
Supernova	2.508	90	9.346.100	2950
Thor A (Summoner)	2.119	70	20.650.399	2950
Thor B (Summoner)	2.175	70	21.257.086	2950
Thor C (Summoner)	2.168	70	21.044.054	2950
Thor D (Summoner)	2.664	70	20.968.086	2950
Thor E (Summoner)	2.530	70	21.788.332	Сейчас
Thor H (Summoner)	2.394	70	20.934.086	Сейчас
Thor Prime (Summoner)	2.306	70	21.342.086	2950
Uller A (Kit Fox)	1.218	30	5.165.713	2950
Uller B (Kit Fox)	1.016	30	5.291.245	2950
Uller C (Kit Fox)	1.195	30	6.047.925	2950
Uller D (Kit Fox)	1.070	30	5.594.550	2950
Uller E (Kit Fox)	1.520	30	5.676.369	Сейчас
Uller H (Kit Fox)	1.122	30	5.230.713	Сейчас
Uller Prime (Kit Fox)	1.014	30	5.432.213	2950
Uller S (Kit Fox)	1.354	30	5.444.400	3050
Viper (Black Python)	2.413	75	18.838.750	2950
Vixen (Incubus)	1.406	30	5.314.790	2950
Vixen 2 (Incubus)	1.573	30	5.477.290	2950
Vixen 3 (Incubus)	1.216	30	5.326.490	2950
Vulture A (Mad Dog)	1.510	60	15.704.000	2950
Vulture B (Mad Dog)	1.903	60	15.807.200	2950
Vulture C (Mad Dog)	1.707	60	14.580.000	2950
Vulture D (Mad Dog)	1.966	60	16.149.000	Сейчас
Vulture H (Mad Dog)	1.735	60	15.762.000	Сейчас
Vulture Prime (Mad Dog)	1.871	60	15.401.750	2950
Warhammer IIC	2.159	80	9.183.001	2950
Warhammer IIC 2	2.173	80	9.525.001	2950
Wyvern IIC	1.426	45	4.060.290	2950
АЭРОКОСМИЧЕСКИЕ ИСТРЕБИТЕЛИ				
Avar A	1.990	35	6.696.447	2950
Avar B	1.794	35	6.123.635	2950
Avar C	1.464	35	6.584.822	2950
Avar Prime	1.832	35	6.261.697	2950
Bashkir A	767	20	3.426.683	2950
Bashkir B	689	20	3.460.027	2950
Bashkir C	1.088	20	3.418.777	2950
Bashkir Prime	2.215	20	3.527.402	2950
Chaeronea	1.266	25	1.845.956	2950
Chaeronea 2	1.394	25	1.890.956	2950
Hydaspes	3.341	95	16.311.656	2950
Hydaspes 2	2.778	95	16.678.636	Сейчас
Issus	1.580	40	2.836.140	2950
Jagatai A	2.519	70	13.329.844	2950
Jagatai B	2.628	70	12.779.719	2950

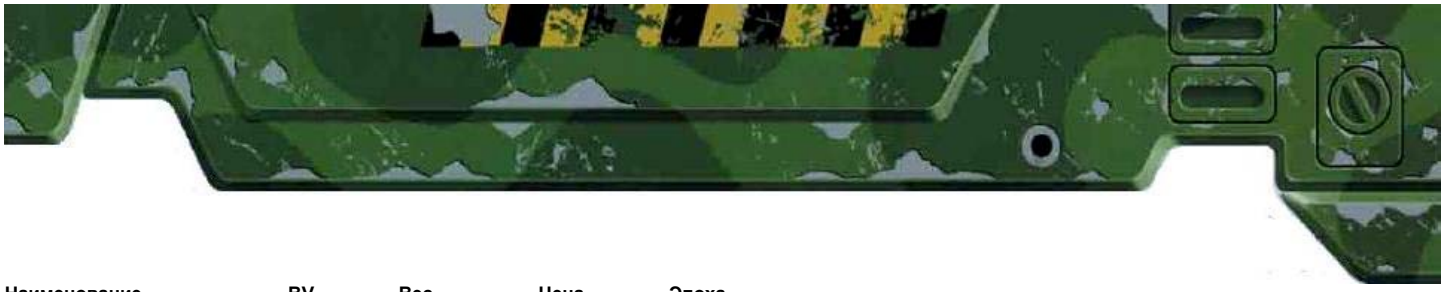
Наименование	BV	Вес	Цена	Эпоха
Jagatai C	2.157	70	13.648.781	2950
Jagatai Prime	2.564	70	13.162.781	2950
Jengiz A	2.938	80	13.474.738	2950
Jengiz B	3.053	80	14.818.738	2950
Jengiz C	2.200	80	14.759.238	2950
Jengiz Prime	2.571	80	14.311.238	2950
Kirghiz A	2.946	100	20.906.719	2950
Kirghiz B	3.480	100	22.189.219	2950
Kirghiz C	2.780	100	20.977.969	2950
Kirghiz Prime	3.086	100	21.094.219	2950
Sabutai A	2.076	75	15.486.109	2950
Sabutai B	2.555	75	15.889.156	2950
Sabutai C	2.972	75	14.591.500	2950
Sabutai Prime	2.834	75	14.533.922	2950
Sulla A	1.917	45	8.920.603	2950
Sulla B	1.811	45	8.951.228	2950
Sulla C	2.247	45	8.445.916	2950
Sulla Prime	2.081	45	8.507.166	2950
Turk A	1.965	50	8.124.740	2950
Turk B	1.734	50	8.155.990	2950
Turk C	2.037	50	8.777.865	2950
Turk Prime	2.264	50	8.352.865	2950
Tyre	1.738	55	2.868.495	2950
Tyre 2	1.632	55	3.072.495	2950
Vandal A	875	30	5.963.325	2950
Vandal B	916	30	5.941.762	2950
Vandal C	1.350	30	6.189.731	2950
Vandal Prime	564	30	6.164.863	2950
Visigoth A	2.660	60	12.516.725	2950
Visigoth B	2.317	60	10.745.475	2950
Visigoth C	2.284	60	10.878.725	2950
Visigoth Prime	2.196	60	11.645.725	2950
МАЛЫЕ АППАРАТЫ				
Самолёт S-7AC	401	100	3.864.624	2950
Сбрасывающий челнок K-1C	1.413	200	9.644.600	2950
Посадочный аппарат Mk.VII-C	1.027	150	7.176.848	2950
Челнок дальнего действия KR-61C	338	100	3.988.500	2950
Челнок ST-46C	813	100	4.441.260	2950
ШАТТЛЫ				
Broadsword	5.602	1.900	275.598.720	2950
Carrier	8.436	5.000	577.646.928	2950
Confederate	2.733	1.900	146.567.120	2750
Lion	7.047	7.300	579.497.520	2570
Miraborg	10.813	9.800	514.421.600	Сейчас
Overlord-C	8.836	11.600	450.330.720	2950
Sassanid	7.840	3.000	329.285.600	2950
Titan	6.791	12.000	586.653.120	2750
Union-C	7.875	4.700	302.288.000	2950
«ПРЫГУНЫ»				
Comitatus	6.384	250.000	315.133.550	2950
Hunter	1.915	95.000	279.964.500	2950
Hunter (сплав-литиевые батареи)	1.915	95.000	824.964.500	2950
Odyssey	4.379	345.000	1.770.752.500	2950
Tramp (сплав-литиевые батареи)	1.652	250.000	1.448.887.500	2750
БОЕВЫЕ КОРАБЛИ				
Тяжёлый крейсер Aegis (2750)	167.790	750.000	15.032.866.000	2950+
Линкор Black Lion (2750)	247.597	810.000	5.957.848.000	2950+
Линкор Cameron (2750)	134.202	860.000	3.955.250.000	2950+
Фрегат Congress (2750)	98.228	760.000	3.637.888.000	2950+
Эсминец Essex (2750)	62.357	620.000	1.903.163.600	2950+
Эсминец Lola III (2750)	58.627	680.000	1.940.951.600	2950+
Линкор McKenna (2750)	214.446	1.930.000	21.395.929.800	2950+
Войсковой крейсер Potemkin (2750)	96.567	1.510.000	22.646.353.000	2950+
Тяжёлый крейсер Sovetskii Soyuz (2750)	80.293	830.000	5.212.827.200	2950+
Линкор Texas (2750)	135.020	1.560.000	7.834.399.200	2950+
Корвет Vincent Mk 39	20.427	420.000	4.444.093.000	2950+
Транспорт Volga (2750)	53.948	780.000	5.468.709.200	2950+
Эсминец Whirlwind (2750)	62.154	520.000	2.150.685.000	2950+

КЛАН ДУХА КРОВИ

Наименование	BV	Вес	Цена	Эпоха
МАШИНЫ				
Morrigu (лазер)	935	80	3.995.100	Сейчас
Машина огневой поддержки Morrigu	1.232	80	4.918.500	Сейчас
Разведмашина Shamash	408	11	227.530	2950
ПРОТОМЕХИ				
Centaur	140	5	727.020	Сейчас
Centaur 2	100	5	704.576	Сейчас
Centaur 3	198	5	751.669	Сейчас
Gorgon	213	8	871.902	Сейчас
Gorgon 2	251	8	820.980	Сейчас
Gorgon 3	190	8	882.810	Сейчас
Harpy	28	2	614.559	Сейчас
Harpy 2	27	2	619.684	Сейчас
Hydra	139	6	757.927	Сейчас
Hydra 3	202	6	791.608	Сейчас
Minotaur	367	9	946.556	Сейчас
Minotaur 3	396	9	963.506	Сейчас
Roc	284	7	839.388	Сейчас
Roc 2	205	7	858.381	Сейчас
Roc 3	211	7	775.054	Сейчас
Satyr	98	4	662.688	Сейчас
Satyr 2	76	4	701.376	Сейчас
БЭТЛМЕХИ				
Battle Cobra A	1.178	40	4.515.000	2950
Battle Cobra B	1.421	40	5.026.000	2950
Battle Cobra C	1.319	40	5.006.750	Сейчас
Battle Cobra H	1.258	40	5.019.000	Сейчас
Battle Cobra Prime	1.236	40	4.595.500	2950
Blood Asp A	2.901	90	29.561.625	Сейчас
Blood Asp B	2.662	90	30.164.875	Сейчас
Blood Asp C	1.969	90	29.857.313	Сейчас
Blood Asp D	1.977	90	29.309.875	Сейчас
Blood Asp E	3.042	90	29.641.450	Сейчас
Blood Asp Prime	2.295	90	29.416.750	Сейчас
Blood Kite	2.484	85	9.691.225	2950
Blood Kite 2	2.901	85	10.216.625	Сейчас
Crimson Langur A	1.710	50	13.761.876	Сейчас
Crimson Langur B	1.981	50	14.987.188	Сейчас
Crimson Langur C	1.268	50	13.307.188	Сейчас
Crimson Langur Prime	1.784	50	19.986.876	Сейчас
Crossbow A	1.628	65	8.508.503	2950
Crossbow B	1.521	65	8.632.253	2950
Crossbow C	1.385	65	9.175.718	Сейчас
Crossbow H	1.461	65	8.481.172	Сейчас
Crossbow Prime	1.658	65	9.135.503	2950
Griffin IIC 3	1.317	40	4.488.960	Сейчас
Griffin IIC 4	1.407	40	4.458.510	Сейчас
Hellfire 2	1.793	60	13.508.560	Сейчас
Grizzly	2.152	70	7.080.954	Сейчас
Marauder IIC 2	2.244	85	10.033.784	Сейчас
Phoenix Hawk IIC 3	2.259	80	21.398.639	Сейчас
Piranha	801	20	2.780.940	2950
Predator	1.592	60	12.127.200	Сейчас
Rifleman IIC 4	2.023	65	6.048.075	Сейчас
Stalking Spider	1.884	50	5.799.501	Сейчас
Stooping Hawk A	2.333	55	7.779.823	2950
Stooping Hawk B	1.709	55	7.779.323	2950
Stooping Hawk C	2.286	55	7.066.323	2950
Stooping Hawk D	1.639	55	6.798.657	2950
Stooping Hawk E	1.525	55	7.418.945	Сейчас
Stooping Hawk Prime	1.881	55	7.229.073	2950
Thresher	2.043	60	13.371.200	2950
Warhammer IIC 3	2.038	60	8.832.001	Сейчас
ШАТТЛЫ				
Arcadia	9.897	3.000	565.948.800	Сейчас
БОЕВЫЕ КОРАБЛИ				
Тяжёлый крейсер Aegis	167.790	750.000	15.021.811.000	2950
Линкор Black Lion	247.597	810.000	15.165.718.000	2950
Эсминец Lola III	59.501	680.000	4.725.106.600	3050+
Эсминец/авианосец York	61.526	600.00	9.822.624.000	2950

КЛАН ОБЛАЧНОЙ КОБРЫ

Наименование	BV	Вес	Цена	Эпоха
ПЕХОТА				
Точка бронепехоты “Сильф”	211	5	3.325.000	Сейчас
МАШИНЫ				
Mars (XL-вариант)	2.029	100	21.602.000	2950
ПРОТОМЕХИ				
Minotaur	367	9	946.556	Сейчас
Siren 2	52	3	636.025	Сейчас
БЭТЛМЕХИ				
Battle Cobra A	1.178	40	4.515.000	2950
Battle Cobra B	1.421	40	5.026.000	2950
Battle Cobra C	1.319	40	5.006.750	Сейчас
Battle Cobra H	1.258	40	5.019.000	Сейчас
Battle Cobra Prime	1.236	40	4.595.500	2950
Black Lanner A	1.801	55	18.046.199	2950
Black Lanner B	1.636	55	17.697.449	2950
Black Lanner C	1.900	55	17.759.449	2950
Black Lanner D	1.390	55	17.686.793	2950
Black Lanner E	1.804	55	18.036.511	Сейчас
Black Lanner H	1.616	55	17.511.449	Сейчас
Black Lanner Prime	1.657	55	18.098.512	2950
Cauldron-Born A	1.860	65	18.614.753	2950
Cauldron-Born B	2.048	65	18.756.034	2950
Cauldron-Born C	1.666	65	18.013.534	2950
Cauldron-Born D	1.814	65	18.401.280	2950
Cauldron-Born H	1.815	65	18.421.905	Сейчас
Cauldron-Born Prime	1.769	65	18.405.409	2950
Clint IIC	1.176	40	6.990.480	2950
Crimson Langur A	1.710	50	13.761.876	Сейчас
Crimson Langur B	1.981	50	14.987.188	Сейчас
Crimson Langur C	1.268	50	13.307.188	Сейчас
Crimson Langur Prime	1.784	50	19.986.876	Сейчас
Fire Falcon A	742	25	4.450.132	Сейчас
Fire Falcon B	1.275	25	4.540.367	Сейчас
Fire Falcon C	930	25	4.813.413	Сейчас
Fire Falcon D	745	25	4.755.992	Сейчас
Fire Falcon E	1.025	25	4.860.676	Сейчас
Fire Falcon H	1.003	25	4.474.739	Сейчас
Fire Falcon Prime	1.281	25	4.706.773	Сейчас
Griffin IIC 3	1.317	40	4.488.960	Сейчас
Griffin IIC 4	1.407	40	4.458.510	Сейчас
Grizzly	2.152	70	7.080.954	Сейчас
Hellfire	1.495	60	6.824.960	Сейчас
Hellfire 2	1.793	60	13.508.560	Сейчас
Jenner IIC 2	1.330	35	7.614.675	2950
Jenner IIC 3	725	35	7.177.275	2950
Kodiak	2.363	100	29.927.334	2950
Locust IIC 2	857	25	2.162.291	2950
Locust IIC 4	701	25	2.122.291	Сейчас
Marauder IIC 2	2.244	85	10.033.784	Сейчас
Naga A	1.344	80	26.744.814	2950
Naga B	1.379	80	26.902.314	2950
Naga C	1.252	80	26.628.378	2950
Naga D	1.287	80	26.738.064	2950
Naga Prime	1.268	80	26.457.939	2950
Pack Hunter	1.384	30	3.206.840	Сейчас
Phantom A	1.304	40	10.550.139	2950
Phantom B	966	40	10.055.889	2950
Phantom C	1.413	40	10.394.825	2950
Phantom D	1.443	40	10.845.889	2950
Phantom E	836	40	10.547.950	Сейчас
Phantom H	967	40	10.412.325	Сейчас
Phantom Prime	1.029	40	11.206.389	2950
Phoenix Hawk IIC	1.996	80	21.639.842	2950
Phoenix Hawk IIC 2	2.568	80	22.525.439	2950
Phoenix Hawk IIC 3	2.259	80	21.398.639	Сейчас
Phoenix Hawk IIC 4	2.157	80	22.984.439	Сейчас
Pouncer A	1.942	40	9.228.889	Сейчас
Pouncer B	1.588	40	9.140.950	Сейчас
Pouncer C	1.596	40	8.662.064	Сейчас



Наименование	BV	Вес	Цена	Эпоха
Pouncer D	2.182	40	9.148.389	Сейчас
Pouncer E	1.659	40	9.314.200	Сейчас
Pouncer H	1.586	40	9.019.500	Сейчас
Pouncer Prime	2.191	40	8.755.689	Сейчас
Rabit Coyote	1.888	55	6.063.806	Сейчас
Rifleman IIC 3	1.629	65	5.836.875	Сейчас
Rifleman IIC 4	2.023	65	6.048.075	Сейчас
Savage Coyote A	2.536	85	22.143.460	Сейчас
Savage Coyote B	1.867	85	21.403.344	Сейчас
Savage Coyote C	2.771	85	22.566.531	Сейчас
Savage Coyote Prime	2.145	85	22.937.688	Сейчас
Shadow Cat A	1.972	45	12.039.532	2950
Shadow Cat B	2.123	45	13.043.657	2950
Shadow Cat C	1.817	45	12.095.719	Сейчас
Shadow Cat H	1.980	45	11.883.385	Сейчас
Shadow Cat Prime	2.057	45	11.785.511	2950
Solitaire	951	25	4.507.084	Сейчас
Stalking Spider	1.884	50	5.799.501	Сейчас
Stalking Spider 2	1.735	50	5.813.001	Сейчас
Thresher	2.043	60	13.371.200	2950
Turkina A	2.812	95	26.457.844	2950
Turkina B	3.043	95	25.507.219	2950
Turkina C	2.464	95	27.102.563	2950
Turkina D	2.864	95	28.607.719	Сейчас
Turkina H	2.481	95	25.989.844	Сейчас
Turkina Prime	2.759	95	27.028.219	2950
Warhammer IIC 3	2.038	60	8.832.001	Сейчас
ШАТТЛЫ				
Noruff	11.968	1.900	505.735.200	Сейчас
БОЕВЫЕ КОРАБЛИ				
Тяжёлый крейсер Aegis	167.790	750.000	15.021.811.000	2950
Линкор Cameron	133.426	859.000	9.949.865.000	2950
Транспорт Carrack	53.111	300.000	3.269.464.000	2950
Корвет Fredasa	39.707	180.000	6.828.016.000	2950
Эсминец Lola III	59.501	680.000	4.725.106.600	2950
Линкор McKenna	214.414	1.930.000	21.375.229.800	2950
Войской транспорт Potemkin	96.567	1.508.000	65.568.628.000	2950
Корвет Vincent Mk 42	21.271	420.000	4.445.458.000	2950
Эсминец/авианосец York	61.526	600.00	9.822.624.000	2950

КЛАН КОЙОТА

МАШИНЫ				
Средний танк Ares	938	40	2.078.767	2950
Mars (XL-вариант)	2.029	100	21.602.000	2950
ПРОТОМЕХИ				
Satyr	98	4	662.688	Сейчас
Satyr 2	76	4	701.376	Сейчас
Roc	284	7	839.388	Сейчас
Roc 2	205	7	858.381	Сейчас
БЭТЛМЕХИ				
Canis	2.223	80	15.796.800	Сейчас
Clint IIC	1.176	40	6.990.480	2950
Crossbow A	1.628	65	8.508.503	2950
Crossbow B	1.521	65	8.632.253	2950
Crossbow C	1.385	65	9.175.718	Сейчас
Crossbow H	1.461	65	8.481.172	Сейчас
Crossbow Prime	1.658	65	9.135.503	2950
Fire Falcon A	742	25	4.450.132	Сейчас
Fire Falcon B	1.275	25	4.540.367	Сейчас
Fire Falcon C	930	25	4.813.413	Сейчас
Fire Falcon D	745	25	4.755.992	Сейчас
Fire Falcon E	1.025	25	4.860.676	Сейчас
Fire Falcon H	1.003	25	4.474.739	Сейчас
Fire Falcon Prime	1.281	25	4.706.773	Сейчас
Galahad 2 (Glass Spider)	1.755	60	5.318.400	2950
Grendel A	1.972	45	12.362.338	2950
Grendel B	1.800	45	12.052.400	2950
Grendel C	1.450	45	12.457.948	2950
Grendel D	1.991	45	12.360.073	2950
Grendel E	1.788	45	12.507.338	Сейчас
Grendel H	1.871	45	12.358.712	Сейчас

Наименование	BV	Вес	Цена	Эпоха
Grendel Prime	2.124	45	12.445.713	2950
Griffin IIC 3	1.317	40	4.488.960	Сейчас
Griffin IIC 4	1.407	40	4.458.510	Сейчас
Grizzly	2.152	70	7.080.954	Сейчас
Hellion A	1.290	30	6.545.500	Сейчас
Hellion B	1.043	30	6.659.900	Сейчас
Hellion C	1.547	30	6.732.050	Сейчас
Hellion Prime	1.439	30	6.600.425	Сейчас
Jenner IIC 2	1.330	35	7.614.675	2950
Kodiak	2.363	100	29.927.334	2950
Lobo	1.299	40	7.554.400	Сейчас
Locust IIC 5	798	25	2.394.791	Сейчас
Naga A	1.344	80	26.744.814	2950
Naga B	1.379	80	26.902.314	2950
Naga C	1.252	80	26.628.378	2950
Naga D	1.287	80	26.738.064	2950
Naga Prime	1.268	80	26.457.939	2950
Pack Hunter	1.384	30	3.206.840	Сейчас
Phantom A	1.304	40	10.550.139	2950
Phantom B	966	40	10.055.889	2950
Phantom C	1.413	40	10.394.825	2950
Phantom D	1.443	40	10.845.889	2950
Phantom E	836	40	10.547.950	Сейчас
Phantom H	967	40	10.412.325	Сейчас
Phantom Prime	1.029	40	11.206.389	2950
Phoenix Hawk IIC	1.996	80	21.639.842	2950
Phoenix Hawk IIC 2	2.568	80	22.525.439	2950
Phoenix Hawk IIC 3	2.259	80	21.398.639	Сейчас
Phoenix Hawk IIC 4	2.157	80	22.984.439	Сейчас
Piranha	801	20	2.780.940	2950
Pouncer A	1.942	40	9.228.889	Сейчас
Pouncer B	1.588	40	9.140.950	Сейчас
Pouncer C	1.596	40	8.662.064	Сейчас
Pouncer D	2.182	40	9.148.389	Сейчас
Pouncer E	1.659	40	9.314.200	Сейчас
Pouncer H	1.586	40	9.019.500	Сейчас
Pouncer Prime	2.191	40	8.755.689	Сейчас
Rabit Coyote	1.888	55	6.063.806	Сейчас
Savage Coyote A	2.536	85	22.143.460	Сейчас
Savage Coyote B	1.867	85	21.403.344	Сейчас
Savage Coyote C	2.771	85	22.566.531	Сейчас
Savage Coyote Prime	2.145	85	22.937.688	Сейчас
Turkina A	2.812	95	26.457.844	2950
Turkina B	3.043	95	25.507.219	2950
Turkina C	2.464	95	27.102.563	2950
Turkina D	2.864	95	28.607.719	Сейчас
Turkina H	2.481	95	25.989.844	Сейчас
Turkina Prime	2.759	95	27.028.219	2950
UrbanMech IIC	737	30	1.830.725	2950
Warhammer IIC 4	2.162	80	9.685.651	Сейчас
АЭРОКОСМИЧЕСКИЕ ИСТРЕБИТЕЛИ				
Ammon	2.138	65	4.110.901	Сейчас
БОЕВЫЕ КОРАБЛИ				
Линкор Cameron	133.426	859.000	9.949.865.000	2950
Транспорт Carrack	53.111	300.000	3.269.464.000	2950
Эсминец Essex	62.357	620.000	4.683.593.600	2950
Крейсер Liberator	78.649	830.000	20.374.495.000	2950
Эсминец Lola III	59.501	680.000	4.725.106.600	2950
Линкор Nightlord	192.306	1.200.000	15.706.646.000	2950
Войской транспорт Potemkin	96.567	1.508.000	65.568.628.000	2950
Тяжёлый крейсер Sovetskii Soyuz	80.293	830.000	16.823.497.200	2950
Линкор Texas	135.020	1.560.000	20.275.799.200	2950
Эсминец/авианосец York	61.526	600.00	9.822.624.000	2950

КЛАН АЛМАЗНОЙ АКУЛЫ

ПЕХОТА				
Точка бронепехоты "Сильф"	211	5	3.325.000	Сейчас
МАШИНЫ				
Боевая машина Athena	1.453	75	4.288.375	2950
Epona A	1.741	50	3.653.333	2950
Epona B	1.022	50	3.149.333	2950
Epona C	1.322	50	3.461.333	2950

Наименование	BV	Вес	Цена	Эпоха
Танк преследования Epona	1.242	50	2.785.333	2950
Heimdall A	1.539	95	23.713.219	Сейчас
Танк наземного мониторинга Heimdall	1.225	95	22.367.719	Сейчас
Ховертанк Regulator	954	45	2.161.250	Сейчас
Средний ховертанк Saracen	439	35	813.025	3025
Разведмашина Shamash	408	11	227.530	2950
Штурммашина Shoden	1.050	70	3.862.800	Сейчас
Лёгкий танк Striker	342	35	563.315	3025
Тяжёлый танк SturmFeur	763	85	2.395.288	3025
Тяжёлый танк Tokugawa	586	60	2.504.450	Сейчас
Танк поддержки пехоты Tyr	1.020	45	2.435.800	Сейчас
БЭТЛМЕХИ				
Cauldron-Born A	1.860	65	18.614.753	2950
Cauldron-Born B	2.048	65	18.756.034	2950
Cauldron-Born C	1.666	65	18.013.534	2950
Cauldron-Born D	1.814	65	18.401.280	2950
Cauldron-Born H	1.815	65	18.421.905	Сейчас
Cauldron-Born Prime	1.769	65	18.405.409	2950
Grendel A	1.972	45	12.362.338	2950
Grendel B	1.800	45	12.052.400	2950
Grendel C	1.450	45	12.457.948	2950
Grendel D	1.991	45	12.360.073	2950
Grendel E	1.788	45	12.507.338	Сейчас
Grendel H	1.871	45	12.358.712	Сейчас
Grendel Prime	2.124	45	12.445.713	2950
Griffin IIC 3	1.317	40	4.488.960	Сейчас
Griffin IIC 4	1.407	40	4.458.510	Сейчас
Ha Otoko	1.466	65	6.458.211	Сейчас
Hellion A	1.290	30	6.545.500	Сейчас
Hellion B	1.043	30	6.659.900	Сейчас
Hellion C	1.547	30	6.732.050	Сейчас
Hellion Prime	1.439	30	6.600.425	Сейчас
Jenner IIC 2	1.330	35	7.614.675	2950
Mad Cat Mk II	2.877	90	24.017.900	Сейчас
Marauder IIC 2	2.244	85	10.033.784	Сейчас
Nobori-nin Prime (Huntsman)	1.870	50	12.578.127	2950
Nobori-nin A (Huntsman)	1.870	50	11.334.065	2950
Nobori-nin B (Huntsman)	1.960	50	11.683.752	2950
Nobori-nin C (Huntsman)	1.927	50	11.902.658	2950
Nobori-nin D (Huntsman)	1.851	50	11.690.312	Сейчас
Nobori-nin H (Huntsman)	2.060	50	12.345.624	Сейчас
Nova Cat Prime	2.165	70	17.672.918	Сейчас
Pack Hunter	1.384	30	3.206.840	Сейчас
Phoenix Hawk IIC	1.996	80	21.639.842	2950
Piranha	801	20	2.780.940	2950
Predator	1.592	60	12.127.200	Сейчас
Rifleman IIC 3	1.629	65	5.836.875	Сейчас
Shadow Cat Prime	2.057	45	11.785.511	2950
Shadow Hawk IIC 3	1.398	45	4.606.940	Сейчас
Shadow Hawk IIC 4	1.663	45	4.927.390	Сейчас
Solitaire	951	25	4.507.084	Сейчас
Thresher	2.043	60	13.371.200	2950
Warhammer IIC 3	2.038	80	8.832.001	Сейчас
Warhammer IIC 4	2.162	80	9.685.651	Сейчас
АЭРОКОСМИЧЕСКИЕ ИСТРЕБИТЕЛИ				
Ammon	2.138	65	4.110.901	Сейчас
Batu A	1.664	40	7.354.000	2950
Batu B	2.240	40	6.814.000	2950
Batu C	2.028	40	7.001.500	2950
Batu Prime	2.215	40	6.862.000	2950
Sai S-4C	1.762	40	5.335.680	Сейчас
Scytha A	2.892	90	21.510.206	2950
Scytha B	3.113	90	20.234.206	2950
Scytha C	3.379	90	20.676.909	2950
Scytha Prime	2.859	90	21.249.659	2950
Xerxes	1.789	85	6.549.466	2950
ШАТТЛЫ				
Noruff	11.968	1.900	505.735.200	Сейчас
БОЕВЫЕ КОРАБЛИ				
Тяжёлый крейсер Aegis	167.790	750.000	15.021.811.000	2950
Carrack (торговец)	10.674	300.000	3.150.528.000	2950
Транспорт Carrack	53.111	300.000	3.269.464.000	2950
Эсминец Essex	62.357	620.000	4.683.593.600	2950
Корвет Fredasa	39.707	180.000	6.828.016.000	2950

Наименование	BV	Вес	Цена	Эпоха
Эсминец Lola III	59.501	680.000	4.725.106.600	2950
Линкор Nightlord	192.306	1.200.000	15.706.646.000	2950
Войской транспорт Potemkin	96.567	1.508.000	65.568.628.000	2950
Тяжёлый крейсер Sovetskii Soyuz	80.293	830.000	16.823.497.200	2950
Транспорт Volga	58.630	780.000	14.690.119.200	2950

КЛАН ОГНЕННОГО МАНДРИЛА

ПЕХОТА				
Точка бронепехоты “Саламандра”	247	5	3.325.000	Сейчас
МАШИНЫ				
Morrigu (лазер)	935	80	3.995.100	Сейчас
Машина огневой поддержки Morrigu	1.232	80	4.918.500	Сейчас
ПРОТОМЕХИ				
Centaur	140	5	727.020	Сейчас
Centaur 2	100	5	704.576	Сейчас
Centaur 3	198	5	751.669	Сейчас
Gorgon	213	8	871.902	Сейчас
Gorgon 2	251	8	820.980	Сейчас
Harpy	28	2	614.559	Сейчас
Harpy 2	27	2	619.684	Сейчас
Harpy 3	31	2	612.264	Сейчас
Hydra	139	6	757.927	Сейчас
Hydra 3	202	6	791.608	Сейчас
Minotaur	367	9	946.556	Сейчас
Minotaur 3	396	9	963.506	Сейчас
Roc	284	7	839.388	Сейчас
Roc 2	205	7	858.381	Сейчас
Roc 3	211	7	775.054	Сейчас
БЭТЛМЕХИ				
Cauldron-Born A	1.860	65	18.614.753	2950
Cauldron-Born B	2.048	65	18.756.034	2950
Cauldron-Born C	1.666	65	18.013.534	2950
Cauldron-Born D	1.814	65	18.401.280	2950
Cauldron-Born H	1.815	65	18.421.905	Сейчас
Cauldron-Born Prime	1.769	65	18.405.409	2950
Crimson Langur A	1.710	50	13.761.876	Сейчас
Crimson Langur B	1.981	50	14.987.188	Сейчас
Crimson Langur C	1.268	50	13.307.188	Сейчас
Crimson Langur Prime	1.784	50	19.986.876	Сейчас
Fire Falcon A	742	25	4.450.132	Сейчас
Fire Falcon B	1.275	25	4.540.367	Сейчас
Fire Falcon C	930	25	4.813.413	Сейчас
Fire Falcon D	745	25	4.755.992	Сейчас
Fire Falcon E	1.025	25	4.860.676	Сейчас
Fire Falcon H	1.003	25	4.474.739	Сейчас
Fire Falcon Prime	1.281	25	4.706.773	Сейчас
Mandrill	1.279	30	3.900.065	2950
Nobori-nin A (Huntsman)	1.870	50	11.334.065	2950
Nobori-nin B (Huntsman)	1.960	50	11.683.752	2950
Nobori-nin C (Huntsman)	1.927	50	11.902.658	2950
Nobori-nin D (Huntsman)	1.851	50	11.690.312	Сейчас
Nobori-nin H (Huntsman)	2.060	50	12.345.624	Сейчас
Nobori-nin Prime (Huntsman)	1.870	50	12.578.127	2950
Phoenix Hawk IIC	1.996	80	21.639.842	2950
Phoenix Hawk IIC 2	2.568	80	22.525.439	2950
Phoenix Hawk IIC 3	2.259	80	21.398.639	Сейчас
Phoenix Hawk IIC 4	2.157	80	22.984.439	Сейчас
Piranha	801	20	2.780.940	2950
Predator	1.592	60	12.127.200	Сейчас
Shadow Cat A	1.972	45	12.039.532	2950
Shadow Cat B	2.123	45	13.043.657	2950
Shadow Cat C	1.817	45	12.095.719	Сейчас
Shadow Cat H	1.980	45	11.883.385	Сейчас
Shadow Cat Prime	2.057	45	11.785.511	2950
Thresher	2.043	60	13.371.200	2950
Turkina A	2.812	95	26.457.844	2950
Turkina B	3.043	95	25.507.219	2950
Turkina C	2.464	95	27.102.563	2950
Turkina D	2.864	95	28.607.719	Сейчас
Turkina H	2.481	95	25.989.844	Сейчас

Наименование	BV	Вес	Цена	Эпоха
Turkina Prime	2.759	95	27.028.219	2950
АЭРОКОСМИЧЕСКИЕ ИСТРЕБИТЕЛИ				
Ammon	2.138	65	4.110.901	Сейчас
Batu A	1.664	40	7.354.000	2950
Batu B	2.240	40	6.814.000	2950
Batu C	2.028	40	7.001.500	2950
Batu Prime	2.215	40	6.862.000	2950
Scytha A	2.892	90	21.510.206	2950
Scytha B	3.113	90	20.234.206	2950
Scytha C	3.379	90	20.676.909	2950
Scytha Prime	2.859	90	21.249.659	2950
Xerxes	1.789	85	6.549.466	2950
ШАТТЛЫ				
Mercer	13.213	4.500	613.071.200	Сейчас
Output	13.788	7.000	537.896.800	Сейчас
БОЕВЫЕ КОРАБЛИ				
Транспорт Carrack	53.111	300.000	3.269.464.000	2950
Эсминец Essex	62.357	620.000	4.683.593.600	2950
Корвет Fredasa	39.707	180.000	6.828.016.000	2950
Эсминец Lola III	59.501	680.000	4.725.106.600	2950
Войской транспорт Potemkin	96.567	1.508.000	65.568.628.000	2950
Тяжёлый крейсер Sovetskii Soyuz	80.293	830.000	16.823.497.200	2950
Корвет Vincent Mk 42	21.271	420.000	4.445.458.000	2950

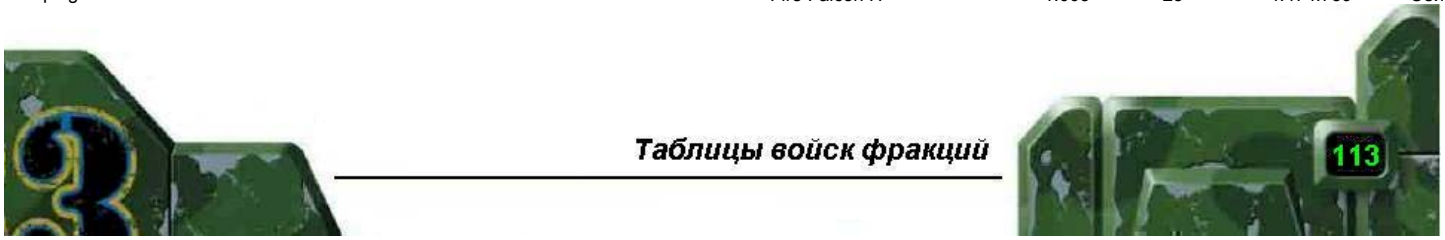
КЛАН ПРИЗРАЧНОГО МЕДВЕДЯ

МАШИНЫ				
Средний танк Ares	938	40	2.078.767	2950
Боевая машина Athena	1.453	75	4.288.375	2950
Donar (развед.версия)	1.439	21	999.600	2950
Epona A	1.741	50	3.653.333	2950
Epona B	1.022	50	3.149.333	2950
Epona C	1.322	50	3.461.333	2950
Танк преследования Epona	1.242	50	2.785.333	2950
Колёсный штурмовой танк Ku	831	50	1.912.188	2950
Разведмашина Shamash	408	11	227.530	2950
Штурммашина Shoden	1.050	70	3.862.800	Сейчас
Танк поддержки пехоты Tyr	1.020	45	2.435.800	Сейчас
БЭТЛМЕХИ				
Arcas	2.393	65	14.777.949	Сейчас
Arcas 2	2.681	65	14.520.549	Сейчас
Arctic Wolf	1.044	40	7.617.494	Сейчас
Arctic Wolf 2	1.207	40	7.432.694	Сейчас
Cauldron-Born A	1.860	65	18.614.753	2950
Cauldron-Born B	2.048	65	18.756.034	2950
Cauldron-Born C	1.666	65	18.013.534	2950
Cauldron-Born D	1.814	65	18.401.280	2950
Cauldron-Born H	1.815	65	18.421.905	Сейчас
Cauldron-Born Prime	1.769	65	18.405.409	2950
Clint IIC	1.176	40	6.990.480	2950
Griffin IIC 2	1.454	40	4.238.710	2950
Grizzly	2.152	70	7.080.954	Сейчас
Kodiak	2.363	100	29.927.334	2950
Lobo	1.299	40	7.554.400	Сейчас
Locust IIC 5	798	25	2.394.791	Сейчас
Nova Cat A	2.646	70	17.298.918	Сейчас
Nova Cat B	2.078	70	18.429.418	Сейчас
Nova Cat C	1.705	70	17.284.256	Сейчас
Nova Cat D	1.671	70	17.766.418	Сейчас
Nova Cat E	1.882	70	18.767.293	Сейчас
Nova Cat Prime	2.165	70	17.672.918	Сейчас
Pack Hunter	1.384	30	3.206.840	Сейчас
Phoenix Hawk IIC	1.996	80	21.639.842	2950
Shadow Hawk IIC 2	2.057	45	11.785.511	2950
Solitaire	951	25	4.507.084	Сейчас
Stooping Hawk A	2.333	55	7.779.823	2950
Stooping Hawk B	1.709	55	7.779.323	2950
Stooping Hawk C	2.286	55	7.066.323	2950
Stooping Hawk D	1.639	55	6.798.657	2950
Stooping Hawk E	1.525	55	7.418.945	Сейчас
Stooping Hawk Prime	1.881	55	7.229.073	2950

Наименование	BV	Вес	Цена	Эпоха
Thresher	2.043	60	13.371.200	2950
Warhammer IIC 3	2.038	80	8.832.001	Сейчас
Warhammer IIC 4	2.162	80	9.685.651	Сейчас
АЭРОКОСМИЧЕСКИЕ ИСТРЕБИТЕЛИ				
Ammon	2.138	65	4.110.901	Сейчас
Batu A	1.664	40	7.354.000	2950
Batu B	2.240	40	6.814.000	2950
Batu C	2.028	40	7.001.500	2950
Batu Prime	2.215	40	6.862.000	2950
Scytha A	2.892	90	21.510.206	2950
Scytha B	3.113	90	20.234.206	2950
Scytha C	3.379	90	20.676.909	2950
Scytha Prime	2.859	90	21.249.659	2950
Xerxes	1.789	85	6.549.466	2950
ШАТТЛЫ				
Noruff	11.968	1.900	505.735.200	Сейчас
БОЕВЫЕ КОРАБЛИ				
Линкор Black Lion	247.597	810.000	15.165.718.000	3050+
Линкор Cameron	133.426	859.000	9.949.865.000	3050+
Carrack (торговец)	10.674	300.000	3.150.528.000	2950
Транспорт Carrack	53.111	300.000	3.269.464.000	2950
Фрегат Congress	79.122	760.000	9.574.918.000	3050+
Эсминец Essex	62.357	620.000	4.683.593.600	3050+
Корвет Fredasa	39.707	180.000	6.828.016.000	3050+
Тяжёлый транспорт Leviathan	128.885	2.400.000	30.127.348.000	Сейчас
Тяжёлый транспорт Leviathan 2	336.087	2.400.000	29.589.153.000	Сейчас
Эсминец Lola III	59.501	680.000	4.725.106.600	2950
Линкор Nightlord	192.306	1.200.000	15.706.646.000	2950
Транспорт Volga	58.630	780.000	14.690.119.200	2950
Эсминец Whirlwind	67.124	520.000	4.966.356.000	3050+
Эсминец/авианосец York	61.526	600.00	9.822.624.000	3050+

КЛАН ГИГАНТСКОГО СКОРПИОНА

ПЕХОТА				
Точка бронепехоты “Ундина”	168	5	3.500.000	Сейчас
МАШИНЫ				
Средний танк Ares	938	40	2.078.767	2950
Боевая машина Athena	1.453	75	4.288.375	2950
Donar (развед.версия)	1.439	21	999.600	2950
Epona A	1.741	50	3.653.333	2950
Epona B	1.022	50	3.149.333	2950
Epona C	1.322	50	3.461.333	2950
Танк преследования Epona	1.242	50	2.785.333	2950
Колёсный штурмовой танк Ku	831	50	1.912.188	2950
Mars (XL-вариант)	2.029	100	21.602.000	2950
Разведмашина Shamash	408	11	227.530	2950
ПРОТОМЕХИ				
Minotaur	367	9	946.556	Сейчас
Roc	284	7	839.388	Сейчас
Satyr	98	4	662.688	Сейчас
БЭТЛМЕХИ				
Battle Cobra A	1.178	40	4.515.000	2950
Battle Cobra B	1.421	40	5.026.000	2950
Battle Cobra C	1.319	40	5.006.750	Сейчас
Battle Cobra H	1.258	40	5.019.000	Сейчас
Battle Cobra Prime	1.236	40	4.595.500	2950
Bowman	1.815	70	16.953.136	2950
Cauldron-Born A	1.860	65	18.614.753	2950
Cauldron-Born B	2.048	65	18.756.034	2950
Cauldron-Born C	1.666	65	18.013.534	2950
Cauldron-Born D	1.814	65	18.401.280	2950
Cauldron-Born H	1.815	65	18.421.905	Сейчас
Cauldron-Born Prime	1.769	65	18.405.409	2950
Commando IIC	816	25	2.372.500	2950
Fire Falcon A	742	25	4.450.132	Сейчас
Fire Falcon B	1.275	25	4.540.367	Сейчас
Fire Falcon C	930	25	4.813.413	Сейчас
Fire Falcon D	745	25	4.755.992	Сейчас
Fire Falcon E	1.025	25	4.860.676	Сейчас
Fire Falcon H	1.003	25	4.474.739	Сейчас



Наименование	BV	Вес	Цена	Эпоха
Fire Falcon Prime	1.281	25	4.706.773	Сейчас
Fire Scorpion	1.379	65	6.219.951	2950
Fire Scorpion 2	1.341	65	6.630.801	2950
Galahad 2 (Glass Spider)	1.755	60	5.318.400	2950
Kodiak	2.363	100	29.927.334	2950
Marauder IIC 2	2.244	85	10.033.784	Сейчас
Night Gyr A	2.522	75	20.690.469	Сейчас
Night Gyr B	2.145	75	20.364.532	Сейчас
Night Gyr C	2.350	75	20.207.032	Сейчас
Night Gyr D	2.708	75	22.475.469	Сейчас
Night Gyr E	2.554	75	20.578.906	Сейчас
Night Gyr H	2.484	75	20.788.906	Сейчас
Night Gyr Prime	2.750	75	20.565.782	Сейчас
Phantom A	1.304	40	10.550.139	2950
Phantom B	966	40	10.055.889	2950
Phantom C	1.413	40	10.394.825	2950
Phantom D	1.443	40	10.845.889	2950
Phantom E	836	40	10.547.950	Сейчас
Phantom H	967	40	10.412.325	Сейчас
Phantom Prime	1.029	40	11.206.389	2950
Pinion	1.490	45	4.289.390	Сейчас
Piranha	801	20	2.780.940	2950
Pouncer A	1.942	40	9.228.889	Сейчас
Pouncer B	1.588	40	9.140.950	Сейчас
Pouncer C	1.596	40	8.662.064	Сейчас
Pouncer D	2.182	40	9.148.389	Сейчас
Pouncer E	1.659	40	9.314.200	Сейчас
Pouncer H	1.586	40	9.019.500	Сейчас
Pouncer Prime	2.191	40	8.755.689	Сейчас
Spirit	1.377	35	6.588.630	Сейчас
Thunder Stallion	2.099	85	9.429.450	2950
Turkina A	2.812	95	26.457.844	2950
Turkina B	3.043	95	25.507.219	2950
Turkina C	2.464	95	27.102.563	2950
Turkina D	2.864	95	28.607.719	Сейчас
Turkina H	2.481	95	25.989.844	Сейчас
Turkina Prime	2.759	95	27.028.219	2950
АЭРОКОСМИЧЕСКИЕ ИСТРЕБИТЕЛИ				
Ammon	2.138	65	4.110.901	Сейчас
Batu C	2.028	40	7.001.500	2950
Batu Prime	2.215	40	6.862.000	2950
Xerxes	1.789	85	6.549.466	2950
ШАТТЛЫ				
Noruff	11.968	1.900	505.735.200	Сейчас
БОЕВЫЕ КОРАБЛИ				
Тяжёлый крейсер Aegis	167.790	750.000	15.021.811.000	2950
Линкор Cameron	133.426	859.000	9.949.865.000	2950
Транспорт Carrack	53.111	300.000	3.269.464.000	2950
Фрегат Congress	79.122	760.000	9.574.918.000	2950
Эсминец Essex	62.357	620.000	4.683.593.600	2950
Эсминец Lola III	59.501	680.000	4.725.106.600	2950
Линкор McKenna	214.414	1.930.000	21.375.229.800	2950
Линкор Nightlord	192.306	1.200.000	15.706.646.000	2950
Войсковой крейсер Potemkin	96.567	1.508.000	65.568.628.000	2950
Тяжёлый крейсер Sovetskii Soyuz	80.293	830.000	16.823.497.200	2950
Транспорт Volga	58.630	780.000	14.690.119.200	2950

КЛАН АДСКИХ ЛОШАДЕЙ

ПЕХОТА				
Точка бронепехоты “Гном”	360	5	5.250.000	Сейчас
Точка бронепехоты “Саламандра”	247	5	3.325.000	Сейчас
МАШИНЫ				
Средний танк Ares	938	40	2.078.767	2950
Боевая машина Athena	1.453	75	4.288.375	2950
Ударный танк Enyo	1.182	55	9.048.125	Сейчас
Epona A	1.741	50	3.653.333	2950
Epona B	1.022	50	3.149.333	2950
Epona C	1.322	50	3.461.333	2950
Танк преследования Epona	1.242	50	2.785.333	2950
Hephaestus A	580	30	2.047.500	Сейчас
Hephaestus B	771	30	2.023.000	Сейчас
Hephaestus C	389	30	2.005.000	Сейчас
Разведтанк Hephaestus	580	30	2.095.000	Сейчас
Колёсный штурмовой танк Ku	831	50	1.912.188	2950
Mars (XL-вариант)	2.029	100	21.602.000	2950
Танк поддержки пехоты Tyr	1.020	45	2.435.800	Сейчас
ПРОТОМЕХИ				
Harpy	28	2	614.559	Сейчас
Harpy 2	27	2	619.684	Сейчас
Hydra	139	6	757.927	Сейчас
Hydra 2	195	6	787.315	Сейчас
Minotaur	367	9	946.556	Сейчас
Minotaur 2	106	9	888.895	Сейчас
БЭТЛМЕХИ				
Bowman	1.815	70	16.953.136	2950
Bowman 2	2.262	70	17.078.936	2950
Cauldron-Born A	1.860	65	18.614.753	2950
Cauldron-Born B	2.048	65	18.756.034	2950
Cauldron-Born C	1.666	65	18.013.534	2950
Cauldron-Born D	1.814	65	18.401.280	2950
Cauldron-Born H	1.815	65	18.421.905	Сейчас
Cauldron-Born Prime	1.769	65	18.405.409	2950
Commando IIC	816	25	2.372.500	2950
Corvis	1.366	40	3.373.814	2950
Fire Falcon A	742	25	4.450.132	Сейчас
Fire Falcon B	1.275	25	4.540.367	Сейчас
Fire Falcon C	930	25	4.813.413	Сейчас
Fire Falcon D	745	25	4.755.992	Сейчас
Fire Falcon E	1.025	25	4.860.676	Сейчас
Fire Falcon H	1.003	25	4.474.739	Сейчас
Fire Falcon Prime	1.281	25	4.706.773	Сейчас
Grizzly	2.152	70	7.080.954	Сейчас
Ha Otoko	1.466	65	6.458.211	Сейчас
Hellion A	1.290	30	6.545.500	Сейчас
Hellion B	1.043	30	6.659.900	Сейчас
Hellion C	1.547	30	6.732.050	Сейчас
Hellion Prime	1.439	30	6.600.425	Сейчас
Kodiak	2.363	100	29.927.334	2950
Naga A	1.344	80	26.744.814	2950
Naga B	1.379	80	26.902.314	2950
Naga C	1.252	80	26.628.378	2950
Naga D	1.287	80	26.738.064	2950
Naga Prime	1.268	80	26.457.939	2950
Phantom A	1.304	40	10.550.139	2950
Phantom B	966	40	10.055.889	2950
Phantom C	1.413	40	10.394.825	2950
Phantom D	1.443	40	10.845.889	2950
Phantom E	836	40	10.547.950	Сейчас
Phantom H	967	40	10.412.325	Сейчас
Phantom Prime	1.029	40	11.206.389	2950
Phoenix Hawk IIC	1.996	80	21.639.842	2950
Piranha	801	20	2.780.940	2950
Pouncer A	1.942	40	9.228.889	Сейчас
Pouncer B	1.588	40	9.140.950	Сейчас
Pouncer C	1.596	40	8.662.064	Сейчас
Pouncer D	2.182	40	9.148.389	Сейчас
Pouncer E	1.659	40	9.314.200	Сейчас
Pouncer H	1.586	40	9.019.500	Сейчас
Pouncer Prime	2.191	40	8.755.689	Сейчас
Thresher	2.043	60	13.371.200	2950
Thunder Stallion	2.099	85	9.429.450	2950
Thunder Stallion 2	2.153	85	8.693.150	2950
UrbanMech IIC	737	30	1.830.725	2950
АЭРОКОСМИЧЕСКИЕ ИСТРЕБИТЕЛИ				
Ammon	2.138	65	4.110.901	Сейчас
Batu A	1.664	40	7.354.000	2950
Batu B	2.240	40	6.814.000	2950
Batu C	2.028	40	7.001.500	2950
Batu Prime	2.215	40	6.862.000	2950
Scytha A	2.892	90	21.510.206	2950
Scytha B	3.113	90	20.234.206	2950
Scytha C	3.379	90	20.676.909	2950
Scytha Prime	2.859	90	21.249.659	2950
Xerxes	1.789	85	6.549.466	2950

Наименование	BV	Вес	Цена	Эпоха
Xerxes 2	2.341	85	6.036.466	2950
ШАТТЛЫ				
Noruff	11.968	1.900	505.735.200	Сейчас
Output	13.788	7.000	537.896.800	Сейчас
БОЕВЫЕ КОРАБЛИ				
Линкор Cameron	133.426	859.000	9.949.865.000	2950
Транспорт Carrack	53.111	300.000	3.269.464.000	2950
Фрегат Congress	79.122	760.000	9.574.918.000	2950
Эсминец Lola III	59.501	680.000	4.725.106.600	2950
Войсковой крейсер Potemkin	96.567	1.508.000	65.568.628.000	2950
Транспорт Volga	58.630	780.000	14.690.119.200	2950

КЛАН ЛЕДЯНОГО ХЕЛЛИОНА

МАШИНЫ				
Средний танк Ares	938	40	2.078.767	2950
Donar (развед.версия)	1.439	21	999.600	2950
Epona A	1.741	50	3.653.333	2950
Epona B	1.022	50	3.149.333	2950
Epona C	1.322	50	3.461.333	2950
Танк преследования Epona	1.242	50	2.785.333	2950
Колёсный штурмовой танк Ku	831	50	1.912.188	2950
Mars (XL-вариант)	2.029	100	21.602.000	2950
Разведмашина Shamash	408	11	227.530	2950
ПРОТОМЕХИ				
Satyr	98	4	662.688	Сейчас
Satyr 2	76	4	701.376	Сейчас
Satyr 3	133	4	688.610	Сейчас
Siren	52	3	635.974	Сейчас
Siren 2	52	3	636.025	Сейчас
Siren 3	86	3	649.930	Сейчас
БЭТЛМЕХИ				
Black Lanner A	1.801	55	18.046.199	2950
Black Lanner B	1.636	55	17.697.449	2950
Black Lanner C	1.900	55	17.759.449	2950
Black Lanner D	1.390	55	17.686.793	2950
Black Lanner E	1.804	55	18.036.511	Сейчас
Black Lanner H	1.616	55	17.511.449	Сейчас
Black Lanner Prime	1.657	55	18.098.512	2950
Cauldron-Born A	1.860	65	18.614.753	2950
Cauldron-Born B	2.048	65	18.756.034	2950
Cauldron-Born C	1.666	65	18.013.534	2950
Cauldron-Born D	1.814	65	18.401.280	2950
Cauldron-Born H	1.815	65	18.421.905	Сейчас
Cauldron-Born Prime	1.769	65	18.405.409	2950
Clint IIC	1.176	40	6.990.480	2950
Commando IIC	816	25	2.372.500	2950
Crimson Langur A	1.710	50	13.761.876	Сейчас
Crimson Langur B	1.981	50	14.987.188	Сейчас
Crimson Langur C	1.268	50	13.307.188	Сейчас
Crimson Langur Prime	1.784	50	19.986.876	Сейчас
Fire Falcon A	742	25	4.450.132	Сейчас
Fire Falcon B	1.275	25	4.540.367	Сейчас
Fire Falcon C	930	25	4.813.413	Сейчас
Fire Falcon D	745	25	4.755.992	Сейчас
Fire Falcon E	1.025	25	4.860.676	Сейчас
Fire Falcon H	1.003	25	4.474.739	Сейчас
Fire Falcon Prime	1.281	25	4.706.773	Сейчас
Griffin IIC 2	1.454	40	4.238.710	2950
Griffin IIC 3	1.317	40	4.488.960	Сейчас
Grizzly	2.152	70	7.080.954	Сейчас
Hellion A	1.290	30	6.545.500	Сейчас
Hellion B	1.043	30	6.659.900	Сейчас
Hellion C	1.547	30	6.732.050	Сейчас
Hellion Prime	1.439	30	6.600.425	Сейчас
Icestorm	619	25	4.423.750	2950
Kodiak	2.363	100	29.927.334	2950
Locust IIC 2	857	25	2.162.291	2950
Mad Cat Mk II	2.877	90	24.017.900	Сейчас
Naga A	1.344	80	26.744.814	2950
Naga B	1.379	80	26.902.314	2950
Naga C	1.252	80	26.628.378	2950
Naga D	1.287	80	26.738.064	2950
Naga Prime	1.268	80	26.457.939	2950

Наименование	BV	Вес	Цена	Эпоха
Nova Cat A	2.646	70	17.298.918	Сейчас
Nova Cat B	2.078	70	18.429.418	Сейчас
Nova Cat C	1.705	70	17.284.256	Сейчас
Nova Cat D	1.671	70	17.766.418	Сейчас
Nova Cat E	1.882	70	18.767.293	Сейчас
Nova Cat Prime	2.165	70	17.672.918	Сейчас
Phantom A	1.304	40	10.550.139	2950
Phantom B	966	40	10.055.889	2950
Phantom C	1.413	40	10.394.825	2950
Phantom D	1.443	40	10.845.889	2950
Phantom E	836	40	10.547.950	Сейчас
Phantom H	967	40	10.412.325	Сейчас
Phantom Prime	1.029	40	11.206.389	2950
Phoenix Hawk IIC	1.996	80	21.639.842	2950
Phoenix Hawk IIC 3	2.259	80	21.398.639	Сейчас
Predator	1.592	60	12.127.200	Сейчас
Shadow Hawk IIC 2	1.517	45	4.723.302	2950
Snow Fox	627	20	1.826.201	2950
Snow Fox 2	484	20	4.507.084	2950
Solitaire	951	25	4.507.084	Сейчас
Thresher	2.043	60	13.371.200	2950
UrbanMech IIC	737	30	1.830.725	2950
АЭРОКОСМИЧЕСКИЕ ИСТРЕБИТЕЛИ				
Ammon	2.138	65	4.110.901	Сейчас
Batu A	1.664	40	7.354.000	2950
Batu B	2.240	40	6.814.000	2950
Batu C	2.028	40	7.001.500	2950
Batu Prime	2.215	40	6.862.000	2950
Scytha A	2.892	90	21.510.206	2950
Scytha B	3.113	90	20.234.206	2950
Scytha C	3.379	90	20.676.909	2950
Scytha Prime	2.859	90	21.249.659	2950
Xerxes	1.789	85	6.549.466	2950
Xerxes 2	2.341	85	6.036.466	2950
ШАТТЛЫ				
Noruff	11.968	1.900	505.735.200	Сейчас
БОЕВЫЕ КОРАБЛИ				
Тяжёлый крейсер Aegis	167.790	750.000	15.021.811.000	2950
Транспорт Carrack	53.111	300.000	3.269.464.000	2950
Эсминец Essex	62.357	620.000	4.683.593.600	2950
Корвет Fredasa	39.707	180.000	6.828.016.000	2950
Эсминец Lola III	59.501	680.000	4.725.106.600	2950
Линкор McKenna	214.414	1.930.000	21.375.229.800	2950
Войсковой крейсер Potemkin	96.567	1.508.000	65.568.628.000	2950
Эсминец/авианосец York	61.526	600.00	9.822.624.000	2950

КЛАН НЕФРИТОВОГО СОКОЛА

МАШИНЫ				
Средний танк Ares	938	40	2.078.767	2950
Боевая машина Athena	1.453	75	4.288.375	2950
Ударный танк Enyo	1.182	55	9.048.125	Сейчас
Колёсный штурмовой танк Ku	831	50	1.912.188	2950
Штурммашина Shoden	1.050	70	3.862.800	Сейчас
ПРОТОМЕХИ				
Centaur	140	5	727.020	Сейчас
Gorgon	213	8	871.902	Сейчас
БЭТЛМЕХИ				
BattleMaster BLR-4S	1.606	85	16.984.110	Сейчас
Black Lanner A	1.801	55	18.046.199	2950
Black Lanner B	1.636	55	17.697.449	2950
Black Lanner C	1.900	55	17.759.449	2950
Black Lanner D	1.390	55	17.686.793	2950
Black Lanner E	1.804	55	18.036.511	Сейчас
Black Lanner H	1.616	55	17.511.449	Сейчас
Black Lanner Prime	1.657	55	18.098.512	2950
Cougar A	1.429	35	6.716.815	Сейчас
Cougar B	1.564	35	6.069.659	Сейчас
Cougar C	1.442	35	6.197.486	Сейчас
Cougar D	1.088	35	6.114.798	Сейчас
Cougar E	1.351	35	6.662.137	Сейчас
Cougar H	1.288	35	6.403.022	Сейчас
Cougar Prime	1.227	35	6.065.440	Сейчас

Наименование	BV	Вес	Цена	Эпоха
Fire Falcon A	742	25	4.450.132	Сейчас
Fire Falcon B	1.275	25	4.540.367	Сейчас
Fire Falcon C	930	25	4.813.413	Сейчас
Fire Falcon D	745	25	4.755.992	Сейчас
Fire Falcon E	1.025	25	4.860.676	Сейчас
Fire Falcon H	1.003	25	4.474.739	Сейчас
Fire Falcon Prime	1.281	25	4.706.773	Сейчас
Grendel A	1.972	45	12.362.338	2950
Grendel B	1.800	45	12.052.400	2950
Grendel C	1.450	45	12.457.948	2950
Grendel D	1.991	45	12.360.073	2950
Grendel E	1.788	45	12.507.338	Сейчас
Grendel H	1.871	45	12.358.712	Сейчас
Grendel Prime	2.124	45	12.445.713	2950
Griffin IIC 2	1.454	40	4.238.710	2950
Hellion Prime	1.439	30	6.600.425	Сейчас
Locust IIC 2	857	25	2.162.291	2950
Locust IIC 4	701	25	2.122.291	Сейчас
Mad Cat Mk II	2.877	90	24.017.900	Сейчас
Naga A	1.344	80	26.744.814	2950
Naga B	1.379	80	26.902.314	2950
Naga C	1.252	80	26.628.378	2950
Naga D	1.287	80	26.738.064	2950
Naga Prime	1.268	80	26.457.939	2950
Night Gyr A	2.522	75	20.690.469	Сейчас
Night Gyr B	2.145	75	20.364.532	Сейчас
Night Gyr C	2.350	75	20.207.032	Сейчас
Night Gyr D	2.708	75	22.475.469	Сейчас
Night Gyr E	2.554	75	20.578.906	Сейчас
Night Gyr H	2.484	75	20.788.906	Сейчас
Night Gyr Prime	2.750	75	20.565.782	Сейчас
Phantom A	1.304	40	10.550.139	2950
Phantom B	966	40	10.055.889	2950
Phantom C	1.413	40	10.394.825	2950
Phantom D	1.443	40	10.845.889	2950
Phantom E	836	40	10.547.950	Сейчас
Phantom H	967	40	10.412.325	Сейчас
Phantom Prime	1.029	40	11.206.389	2950
Phoenix Hawk IIC	1.996	80	21.639.842	2950
Pinion	1.490	45	4.289.390	Сейчас
Pinion 2	1.490	45	4.263.290	Сейчас
Spirit	1.377	35	6.588.630	Сейчас
Turkina A	2.812	95	26.457.844	2950
Turkina B	3.043	95	25.507.219	2950
Turkina C	2.464	95	27.102.563	2950
Turkina D	2.864	95	28.607.719	Сейчас
Turkina H	2.481	95	25.989.844	Сейчас
Turkina Prime	2.759	95	27.028.219	2950
АЭРОКОСМИЧЕСКИЕ ИСТРЕБИТЕЛИ				
Batu A	1.664	40	7.354.000	2950
Batu B	2.240	40	6.814.000	2950
Batu C	2.028	40	7.001.500	2950
Batu Prime	2.215	40	6.862.000	2950
Scytha A	2.892	90	21.510.206	2950
Scytha B	3.113	90	20.234.206	2950
Scytha C	3.379	90	20.676.909	2950
Scytha Prime	2.859	90	21.249.659	2950
БОЕВЫЕ КОРАБЛИ				
Тяжёлый крейсер Aegis	167.790	750.000	15.021.811.000	2950
Линкор Black Lion	247.597	810.000	15.165.718.000	2950
Линкор Cameron	133.426	859.000	9.949.865.000	2950
Carrack (торговец)	10.674	300.000	3.150.528.000	2950
Транспорт Carrack	53.111	300.000	3.269.464.000	2950
Фрегат Congress	79.122	760.000	9.574.918.000	2950
Корвет Fredasa	39.707	180.000	6.828.016.000	2950
Крейсер Liberator	78.649	830.000	20.374.495.000	2950
Линкор Nightlord	192.306	1.200.000	15.706.646.000	2950
Тяжёлый крейсер Sovetskii Soyuz	80.293	830.000	16.823.497.200	2950
Линкор Texas	135.020	1.560.000	20.275.799.200	2950
Корвет Vincent Mk 42	21.271	420.000	4.445.458.000	2950
Эсминец Whirlwind	67.124	520.000	4.966.356.000	2950

КЛАН НОВА КОТА

Наименование	BV	Вес	Цена	Эпоха
МАШИНЫ				
Heimdall A	1.539	95	23.713.219	Сейчас
Танк наземного мониторинга Heimdall	1.225	95	22.367.719	Сейчас
Тяжёлый танк Ontos (3058)	842	95	6.656.325	Сейчас
Танк воздушной обороны Partisan	588 (C^3: 130)	80	5.066.100	Сейчас
Shoden (Streak РБД)	1.068	70	3.577.275	Сейчас
Штурммашина Shoden	1.050	70	3.862.800	Сейчас
Лёгкий танк Striker (3058)	449	35	1.143.471	Сейчас
Тяжёлый танк SturmFeur	763	85	2.395.288	3025
Тяжёлый танк Tokugawa	586	60	2.504.450	Сейчас
ПРОТОМЕХИ				
Centaur	140	5	727.020	Сейчас
Gorgon	213	8	871.902	Сейчас
Roc	284	7	839.388	Сейчас
Satyr	98	4	662.688	Сейчас
БЭТЛМЕХИ				
Akuma AKU-1XJ	1.649	30	9.736.455	Сейчас
Arctic Fox AF1	766	30	5.102.175	Сейчас
Arctic Fox AF1A	736	30	5.064.800	Сейчас
Arctic Fox AF1B	634	30	4.993.463	Сейчас
Arctic Fox AF1C	747	30	5.011.338	Сейчас
Arctic Fox AF1D	643	30	4.993.300	Сейчас
Arctic Wolf	1.044	40	7.617.494	Сейчас
Arctic Wolf 2	1.207	40	7.432.694	Сейчас
Beowulf BEO-12	1.147	45	9.180.240	Сейчас
Cestus CTS-6Z	1.275	65	11.432.961	Сейчас
Clint IIC	1.176	40	6.990.480	2950
Dragon Fire DGR-3F	1.618	75	15.946.000	Сейчас
Emperor EMP-6A	1.636	90	18.682.700	2750
Fire Falcon A	742	25	4.450.132	Сейчас
Fire Falcon B	1.275	25	4.540.367	Сейчас
Fire Falcon C	930	25	4.813.413	Сейчас
Fire Falcon D	745	25	4.755.992	Сейчас
Fire Falcon E	1.025	25	4.860.676	Сейчас
Fire Falcon H	1.003	25	4.474.739	Сейчас
Fire Falcon Prime	1.281	25	4.706.773	Сейчас
Griffin IIC 2	1.454	40	4.238.710	2950
Griffin IIC 3	1.317	40	4.488.960	Сейчас
Griffin IIC 4	1.407	40	4.458.510	Сейчас
Ha Otoko	1.466	65	6.458.211	Сейчас
Hellion A	1.290	30	6.545.500	Сейчас
Hellion B	1.043	30	6.659.900	Сейчас
Hellion C	1.547	30	6.732.050	Сейчас
Hellion Prime	1.439	30	6.600.425	Сейчас
Jenner IIC 2	1.330	35	7.614.675	2950
Jenner IIC 3	725	35	7.177.275	2950
Kodiak	2.363	100	29.927.334	2950
Mad Cat Mk II	2.877	90	24.017.900	Сейчас
Marauder II MAD-4S	2.249	100	19.002.000	Сейчас
Nobori-nin A (Huntsman)	1.870	50	11.334.065	2950
Nobori-nin B (Huntsman)	1.960	50	11.683.752	2950
Nobori-nin C (Huntsman)	1.927	50	11.902.658	2950
Nobori-nin D (Huntsman)	1.851	50	11.690.312	Сейчас
Nobori-nin H (Huntsman)	2.060	50	12.345.624	Сейчас
Nobori-nin Prime (Huntsman)	1.870	50	12.578.127	2950
Nova Cat A	2.646	70	17.298.918	Сейчас
Nova Cat B	2.078	70	18.429.418	Сейчас
Nova Cat C	1.705	70	17.284.256	Сейчас
Nova Cat D	1.671	70	17.766.418	Сейчас
Nova Cat E	1.882	70	18.767.293	Сейчас
Nova Cat Prime	2.165	70	17.672.918	Сейчас
Pack Hunter	1.384	30	3.206.840	Сейчас
Phoenix Hawk IIC	1.996	80	21.639.842	2950
Pillager PLG-3Z	2.551	100	22.290.000	2750
Pouncer A	1.942	40	9.228.889	Сейчас
Pouncer B	1.588	40	9.140.950	Сейчас
Pouncer C	1.596	40	8.662.064	Сейчас
Pouncer D	2.182	40	9.148.389	Сейчас
Pouncer E	1.659	40	9.314.200	Сейчас
Pouncer H	1.586	40	9.019.500	Сейчас
Pouncer Prime	2.191	40	8.755.689	Сейчас

Наименование	BV	Вес	Цена	Эпоха
Shadow Cat A	1.972	45	12.039.532	2950
Shadow Cat B	2.123	45	13.043.657	2950
Shadow Cat C	1.817	45	12.095.719	Сейчас
Shadow Cat H	1.980	45	11.883.385	Сейчас
Shadow Cat Prime	2.057	45	11.785.511	2950
Shadow Hawk IIC 2	2.057	45	11.785.511	2950
Shadow Hawk IIC 3	1.398	45	4.606.940	Сейчас
Shadow Hawk IIC 4	1.663	45	4.927.390	Сейчас
Snow Fox	627	20	1.826.201	2950
Thresher	2.043	60	13.371.200	2950
Turkina A	2.812	95	26.457.844	2950
Turkina B	3.043	95	25.507.219	2950
Turkina C	2.464	95	27.102.563	2950
Turkina D	2.864	95	28.607.719	Сейчас
Turkina H	2.481	95	25.989.844	Сейчас
Turkina Prime	2.759	95	27.028.219	2950
Ursus	1.509	50	4.545.501	Сейчас
Viking VKG-2G	1.878	90	9.539.900	Сейчас
Warhammer IIC 4	2.162	80	9.685.651	Сейчас
Wolverine WVR-8K	1.481	55	10.289.106	Сейчас
АЭРОКОСМИЧЕСКИЕ ИСТРЕБИТЕЛИ				
Ammon	2.138	65	4.110.901	Сейчас
Batu A	1.664	40	7.354.000	2950
Batu B	2.240	40	6.814.000	2950
Batu C	2.028	40	7.001.500	2950
Batu Prime	2.215	40	6.862.000	2950
Sai S-4C	1.762	40	5.335.680	Сейчас
Scytha A	2.892	90	21.510.206	2950
Scytha B	3.113	90	20.234.206	2950
Scytha C	3.379	90	20.676.909	2950
Scytha Prime	2.859	90	21.249.659	2950
Xerxes	1.789	85	6.549.466	2950
ШАТТЛЫ				
Nekohono'o	27.193	16.000	933.564.800	Сейчас
Noruff	11.968	1.900	505.735.200	Сейчас
БОЕВЫЕ КОРАБЛИ				
Тяжёлый крейсер Aegis	167.790	750.000	15.021.811.000	2950
Линкор Black Lion	247.597	810.000	15.165.718.000	2950
Линкор Cameron	133.426	859.000	9.949.865.000	2950
Carrack (торговец)	10.674	300.000	3.150.528.000	2950
Транспорт Carrack	53.111	300.000	3.269.464.000	2950
Фрегат Congress	79.122	760.000	9.574.918.000	3050+
Корвет Fredasa	39.707	180.000	6.828.016.000	2950
Эсминец Lola III	59.501	680.000	4.725.106.600	2950
Корвет Vincent Mk 42	21.271	420.000	4.445.458.000	2950
Эсминец/авианосец York	61.526	600.00	9.822.624.000	3050+

КЛАН СНЕЖНОГО ВОРОНА

ПЕХОТА				
Точка бронепехоты "Сильф"	211	5	3.325.000	Сейчас
МАШИНЫ				
Средний танк Ares	938	40	2.078.767	2950
Боевая машина Athena	1.453	75	4.288.375	2950
Ударный танк Enyo	1.182	55	9.048.125	Сейчас
Колёсный штурмовой танк Ku	831	50	1.912.188	2950
ПРОТОМЕХИ				
Centaur	140	5	727.020	Сейчас
Centaur 2	100	5	704.576	Сейчас
Centaur 3	198	5	751.669	Сейчас
Gorgon	213	8	871.902	Сейчас
Gorgon 3	190	8	882.810	Сейчас
Minotaur	367	9	946.556	Сейчас
Roc	284	7	839.388	Сейчас
Roc 2	205	7	858.381	Сейчас
Roc 3	211	7	775.054	Сейчас
Satyr	98	4	662.688	Сейчас
Satyr 2	76	4	701.376	Сейчас
БЭТЛМЕХИ				
Cauldron-Born A	1.860	65	18.614.753	2950
Cauldron-Born B	2.048	65	18.756.034	2950
Cauldron-Born C	1.666	65	18.013.534	2950
Cauldron-Born D	1.814	65	18.401.280	2950
Cauldron-Born H	1.815	65	18.421.905	Сейчас
Cauldron-Born Prime	1.769	65	18.405.409	2950
Clint IIC	1.176	40	6.990.480	2950
Crimson Langur A	1.710	50	13.761.876	Сейчас
Crimson Langur B	1.981	50	14.987.188	Сейчас
Crimson Langur C	1.268	50	13.307.188	Сейчас
Crimson Langur Prime	1.784	50	19.986.876	Сейчас
Grizzly	2.152	70	7.080.954	Сейчас
Kodiak	2.363	100	29.927.334	2950
Marauder IIC 2	2.244	85	10.033.784	Сейчас
Naga A	1.344	80	26.744.814	2950
Naga B	1.379	80	26.902.314	2950
Naga C	1.252	80	26.628.378	2950
Naga D	1.287	80	26.738.064	2950
Naga Prime	1.268	80	26.457.939	2950
Phantom A	1.304	40	10.550.139	2950
Phantom B	966	40	10.055.889	2950
Phantom C	1.413	40	10.394.825	2950
Phantom D	1.443	40	10.845.889	2950
Phantom E	836	40	10.547.950	Сейчас
Phantom H	967	40	10.412.325	Сейчас
Phantom Prime	1.029	40	11.206.389	2950
Phoenix Hawk IIC	1.996	80	21.639.842	2950
Phoenix Hawk IIC 2	2.568	80	22.525.439	2950
Phoenix Hawk IIC 3	2.259	80	21.398.639	Сейчас
Phoenix Hawk IIC 4	2.157	80	22.984.439	Сейчас
Shadow Cat B	2.123	45	13.043.657	2950
UrbanMech IIC	737	30	1.830.725	2950
АЭРОКОСМИЧЕСКИЕ ИСТРЕБИТЕЛИ				
Chaeronea 3	1.488	25	3.244.331	2950
Corax CRX-O	869	30	4.120.306	Сейчас
Corax CRX-OA	689	30	4.171.338	Сейчас
Corax CRX-OB	1.016	30	4.188.588	Сейчас
Corax CRX-OC	68	30	3.947.806	Сейчас
Issus 2	1.418	10	2.993.340	Сейчас
ШАТТЛЫ				
Arcadia				Сейчас
БОЕВЫЕ КОРАБЛИ				
Тяжёлый крейсер Aegis	167.790	750.000	15.021.811.000	2950
Линкор Cameron	133.426	859.000	9.949.865.000	2950
Транспорт Carrack	53.111	300.000	3.269.464.000	2950
Фрегат Congress	79.122	760.000	9.574.918.000	2950
Линкор/авианосец Conqueror	155.756	780.000	12.455.604.000	Сейчас
Эсминец Essex	62.357	620.000	4.683.593.600	2950
Корвет Fredasa	39.707	180.000	6.828.016.000	2950
Эсминец Lola III	59.501	680.000	4.725.106.600	2950
Линкор McKenna	214.414	1.930.000	21.375.229.800	2950
Линкор Nightlord	192.306	1.200.000	15.706.646.000	2950
Войской транспорт Potemkin	96.567	1.508.000	65.568.628.000	2950
Тяжёлый крейсер Sovetskii Soyuz	80.293	830.000	16.823.497.200	2950
Линкор Texas	135.020	1.560.000	20.275.799.200	2950
Корвет Vincent Mk 42	21.271	420.000	4.445.458.000	2950
Транспорт Volga	58.630	780.000	14.690.119.200	2950
Эсминец Whirlwind	67.124	520.000	4.966.356.000	2950
Эсминец/авианосец York	61.526	600.00	9.822.624.000	2950

КЛАН ЗВЁЗДНОГО УЖА

МАШИНЫ				
Средний танк Ares	938	40	2.078.767	2950
Боевая машина Athena	1.453	75	4.288.375	2950
Donar (развед.версия)	1.439	21	999.600	2950
Ударный танк Enyo	1.182	55	9.048.125	Сейчас
Epona A	1.741	50	3.653.333	2950
Epona B	1.022	50	3.149.333	2950
Epona C	1.322	50	3.461.333	2950
Танк преследования Epona	1.242	50	2.785.333	2950
Hephaestus A	580	30	2.047.500	Сейчас
Hephaestus B	771	30	2.023.000	Сейчас
Hephaestus C	389	30	2.005.000	Сейчас
Разведтанк Hephaestus	580	30	2.095.000	Сейчас

Наименование	BV	Вес	Цена	Эпоха
Колёсный штурмовой танк Ku	831	50	1.912.188	2950
Mars (XL-вариант)	2.029	100	21.602.000	2950
Morrigu (лазер)	935	80	3.995.100	Сейчас
Машина огневой поддержки Morrigu	1.232	80	4.918.500	Сейчас
Разведмашина Shamash	408	11	227.530	2950
ПРОТОМЕХИ				
Gorgon 2	251	8	820.980	Сейчас
Gorgon 3	190	8	882.810	Сейчас
Harpy	28	2	614.559	Сейчас
Harpy 2	27	2	619.684	Сейчас
Minotaur	367	9	946.556	Сейчас
Siren	52	3	635.974	Сейчас
Siren 2	52	3	636.025	Сейчас
Siren 3	86	3	649.930	Сейчас
БЭТЛМЕХИ				
Blood Asp A	2.901	90	29.561.625	Сейчас
Blood Asp B	2.662	90	30.164.875	Сейчас
Blood Asp C	1.969	90	29.857.313	Сейчас
Blood Asp D	1.977	90	29.309.875	Сейчас
Blood Asp E	3.042	90	29.641.450	Сейчас
Blood Asp Prime	2.295	90	29.416.750	Сейчас
Blood Kite	2.484	85	9.691.225	2950
Blood Kite 2	2.901	85	10.216.625	Сейчас
Burrock	1.747	75	19.075.000	Сейчас
Cauldron-Born A	1.860	65	18.614.753	2950
Cauldron-Born B	2.048	65	18.756.034	2950
Cauldron-Born C	1.666	65	18.013.534	2950
Cauldron-Born D	1.814	65	18.401.280	2950
Cauldron-Born H	1.815	65	18.421.905	Сейчас
Cauldron-Born Prime	1.769	65	18.405.409	2950
Grendel A	1.972	45	12.362.338	2950
Grendel B	1.800	45	12.052.400	2950
Grendel C	1.450	45	12.457.948	2950
Grendel D	1.991	45	12.360.073	2950
Grendel E	1.788	45	12.507.338	Сейчас
Grendel H	1.871	45	12.358.712	Сейчас
Grendel Prime	2.124	45	12.445.713	2950
Griffin IIC 3	1.317	40	4.488.960	Сейчас
Griffin IIC 4	1.407	40	4.458.510	Сейчас
Grizzly	2.152	70	7.080.954	Сейчас
Hellfire	1.495	60	6.824.960	Сейчас
Hellfire 2	1.793	60	13.508.560	Сейчас
Hellion B	1.043	30	6.659.900	Сейчас
Jenner IIC 2	1.330	35	7.614.675	2950
Locust IIC 4	701	25	2.122.291	Сейчас
Marauder IIC 2	2.244	85	10.033.784	Сейчас
Night Gyr A	2.522	75	20.690.469	Сейчас
Night Gyr B	2.145	75	20.364.532	Сейчас
Night Gyr C	2.350	75	20.207.032	Сейчас
Night Gyr D	2.708	75	22.475.469	Сейчас
Night Gyr E	2.554	75	20.578.906	Сейчас
Night Gyr H	2.484	75	20.788.906	Сейчас
Night Gyr Prime	2.750	75	20.565.782	Сейчас
Nobori-nin A (Huntsman)	1.870	50	11.334.065	2950
Nobori-nin B (Huntsman)	1.960	50	11.683.752	2950
Nobori-nin C (Huntsman)	1.927	50	11.902.658	2950
Nobori-nin D (Huntsman)	1.851	50	11.690.312	Сейчас
Nobori-nin H (Huntsman)	2.060	50	12.345.624	Сейчас
Nobori-nin Prime (Huntsman)	1.870	50	12.578.127	2950
Nova Cat A	2.646	70	17.298.918	Сейчас
Nova Cat B	2.078	70	18.429.418	Сейчас
Nova Cat C	1.705	70	17.284.256	Сейчас
Nova Cat D	1.671	70	17.766.418	Сейчас
Nova Cat E	1.882	70	18.767.293	Сейчас
Nova Cat Prime	2.165	70	17.672.918	Сейчас
Pack Hunter	1.384	30	3.206.840	Сейчас
Phoenix Hawk IIC 3	2.259	80	21.398.639	Сейчас
Pouncer H	1.586	40	9.019.500	Сейчас
Predator	1.595	60	12.127.200	Сейчас
Rifleman IIC 3	1.629	65	5.836.875	Сейчас
Rifleman IIC 4	2.023	65	6.048.075	Сейчас
Savage Coyote C	2.771	85	22.566.531	Сейчас
Shadow Hawk IIC 2	1.517	45	4.723.302	2950
Shadow Hawk IIC 3	1.398	45	4.606.940	Сейчас
Warhammer IIC 3	2.038	80	8.832.001	Сейчас

Наименование	BV	Вес	Цена	Эпоха
Warhammer IIC 4	2.162	80	9.685.651	Сейчас
АЭРОКОСМИЧЕСКИЕ ИСТРЕБИТЕЛИ				
Ammon	2.138	65	4.110.901	Сейчас
Batu A	1.664	40	7.354.000	2950
Batu B	2.240	40	6.814.000	2950
Batu C	2.028	40	7.001.500	2950
Batu Prime	2.215	40	6.862.000	2950
Issus 2	1.418	10	2.993.340	Сейчас
Scytha A	2.892	90	21.510.206	2950
Scytha B	3.113	90	20.234.206	2950
Scytha C	3.379	90	20.676.909	2950
Scytha Prime	2.859	90	21.249.659	2950
Xerxes	1.789	85	6.549.466	2950
Xerxes 2	2.341	85	6.036.466	2950
ШАТТЛЫ				
Noruff	11.968	1.900	505.735.200	Сейчас
БОЕВЫЕ КОРАБЛИ				
Тяжёлый крейсер Aegis	167.790	750.000	15.021.811.000	2950
Линкор Black Lion	247.597	810.000	15.165.718.000	2950
Carrack (торговец)	10.674	300.000	3.150.528.000	2950
Транспорт Carrack	53.111	300.000	3.269.464.000	2950
Эсминец Essex	62.357	620.000	4.683.593.600	2950
Корвет Fredasa	39.707	180.000	6.828.016.000	2950
Крейсер Liberator	78.649	830.000	20.374.495.000	3025
Эсминец Lola III	59.501	680.000	4.725.106.600	2950
Линкор McKenna	214.414	1.930.000	21.375.229.800	2950
Линкор Nightlord	192.306	1.200.000	15.706.646.000	2950
Войской транспорт Potemkin	96.567	1.508.000	65.568.628.000	2950
Тяжёлый крейсер Sovetskii Soyuz	80.293	830.000	16.823.497.200	2950
Корвет Vincent Mk 42	21.271	420.000	4.445.458.000	2950
Транспорт Volga	58.630	780.000	14.690.119.200	2950
Эсминец/авианосец York	61.526	600.00	9.822.624.000	2950

КЛАН СТАЛЬНОЙ ГАДЮКИ

МАШИНЫ				
Средний танк Ares	938	40	2.078.767	2950
Боевая машина Athena	1.453	75	4.288.375	2950
Ударный танк Enyo	1.182	55	9.048.125	Сейчас
Колёсный штурмовой танк Ku	831	50	1.912.188	2950
Штурммашина Shoden	1.050	70	3.862.800	Сейчас
БЭТЛМЕХИ				
Battle Cobra A	1.178	40	4.515.000	2950
Battle Cobra B	1.421	40	5.026.000	2950
Battle Cobra C	1.319	40	5.006.750	Сейчас
Battle Cobra H	1.258	40	5.019.000	Сейчас
Battle Cobra Prime	1.236	40	4.595.500	2950
Black Lanner A	1.801	55	18.046.199	2950
Black Lanner B	1.636	55	17.697.449	2950
Black Lanner C	1.900	55	17.759.449	2950
Black Lanner D	1.390	55	17.686.793	2950
Black Lanner E	1.804	55	18.036.511	Сейчас
Black Lanner H	1.616	55	17.511.449	Сейчас
Black Lanner Prime	1.657	55	18.098.512	2950
Crossbow A	1.628	65	8.508.503	2950
Crossbow B	1.521	65	8.632.253	2950
Crossbow C	1.385	65	9.175.718	Сейчас
Crossbow H	1.461	65	8.481.172	Сейчас
Crossbow Prime	1.658	65	9.135.503	2950
Grendel A	1.972	45	12.362.338	2950
Grendel B	1.800	45	12.052.400	2950
Grendel C	1.450	45	12.457.948	2950
Grendel D	1.991	45	12.360.073	2950
Grendel E	1.788	45	12.507.338	Сейчас
Grendel H	1.871	45	12.358.712	Сейчас
Grendel Prime	2.124	45	12.445.713	2950
Grizzly	2.152	70	7.080.954	Сейчас
Hellfire	1.495	60	6.824.960	Сейчас
Jenner IIC 2	1.330	35	7.614.675	2950
Jenner IIC 3	725	35	7.177.275	2950
Matador	1.830	60	5.740.960	2950

Наименование	BV	Вес	Цена	Эпоха
Naga A	1.344	80	26.744.814	2950
Naga B	1.379	80	26.902.314	2950
Naga C	1.252	80	26.628.378	2950
Naga D	1.287	80	26.738.064	2950
Naga Prime	1.268	80	26.457.939	2950
Phoenix Hawk IIC	1.996	80	21.639.842	2950
Phoenix Hawk IIC 2	2.568	80	22.525.439	2950
Phoenix Hawk IIC 3	2.259	80	21.398.639	Сейчас
Phoenix Hawk IIC 4	2.157	80	22.984.439	Сейчас
Scylla	2.771	100	29.965.334	Сейчас
Shadow Cat A	1.972	45	12.039.532	2950
Shadow Cat B	2.123	45	13.043.657	2950
Shadow Cat C	1.817	45	12.095.719	Сейчас
Shadow Cat H	1.980	45	11.883.385	Сейчас
Shadow Cat Prime	2.057	45	11.785.511	2950
Viper 2 (Black Python)	2.131	75	19.227.250	2950
АЭРОКОСМИЧЕСКИЕ ИСТРЕБИТЕЛИ				
Batu A	1.664	40	7.354.000	2950
Batu B	2.240	40	6.814.000	2950
Batu C	2.028	40	7.001.500	2950
Batu Prime	2.215	40	6.862.000	2950
ШАТТЛЫ				
Mercer	13.213	4.500	613.071.200	Сейчас
Noruff	11.968	1.900	505.735.200	Сейчас
БОЕВЫЕ КОРАБЛИ				
Тяжёлый крейсер Aegis	167.790	750.000	15.021.811.000	2950
Линкор Cameron	133.426	859.000	9.949.865.000	2950
Транспорт Carrack	53.111	300.000	3.269.464.000	2950
Фрегат Congress	79.122	760.000	9.574.918.000	2950
Эсминец Essex	62.357	620.000	4.683.593.600	2950
Корвет Fredasa	39.707	180.000	6.828.016.000	2950
Эсминец Lola III	59.501	680.000	4.725.106.600	2950
Линкор Nightlord	192.306	1.200.000	15.706.646.000	2950
Войской транспорт Potemkin	96.567	1.508.000	65.568.628.000	2950
Тяжёлый крейсер Sovetskii Soyuz	80.293	830.000	16.823.497.200	2950
Корвет Vincent Mk 42	21.271	420.000	4.445.458.000	2950
Эсминец Whirlwind	67.124	520.000	4.966.356.000	2950

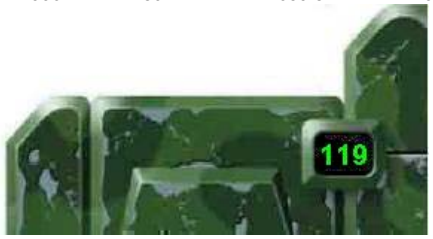
КЛАН ВОЛКА

МАШИНЫ				
Средний танк Ares	938	40	2.078.767	2950
Боевая машина Athena	1.453	75	4.288.375	2950
Epona A	1.741	50	3.653.333	2950
Epona B	1.022	50	3.149.333	2950
Epona C	1.322	50	3.461.333	2950
Танк преследования Epona	1.242	50	2.785.333	2950
Разведмашина Shamash	408	11	227.530	2950
БЭТЛМЕХИ				
Galahad 2 (Glass Spider)	1.755	60	5.318.400	2950
Griffin IIC	1.454	40	4.238.710	2950
Icestorm	619	25	4.423.750	2950
Lobo	1.299	40	7.554.400	Сейчас
Locust IIC 4	701	25	2.122.291	Сейчас
Locust IIC 5	798	25	2.394.791	Сейчас
Naga A	1.344	80	26.744.814	2950
Naga B	1.379	80	26.902.314	2950
Naga C	1.252	80	26.628.378	2950
Naga D	1.287	80	26.738.064	2950
Naga Prime	1.268	80	26.457.939	2950
Orion IIC	1.923	75	8.267.000	2950
Phantom A	1.304	40	10.550.139	2950
Phantom B	966	40	10.055.889	2950
Phantom C	1.413	40	10.394.825	2950
Phantom D	1.443	40	10.845.889	2950
Phantom E	836	40	10.547.950	Сейчас
Phantom H	967	40	10.412.325	Сейчас
Phantom Prime	1.029	40	11.206.389	2950
Phoenix Hawk IIC	1.996	80	21.639.842	2950
Pouncer A	1.942	40	9.228.889	Сейчас
Pouncer B	1.588	40	9.140.950	Сейчас
Pouncer C	1.596	40	8.662.064	Сейчас

Наименование	BV	Вес	Цена	Эпоха
Pouncer D	2.182	40	9.148.389	Сейчас
Pouncer E	1.659	40	9.314.200	Сейчас
Pouncer H	1.586	40	9.019.500	Сейчас
Pouncer Prime	2.191	40	8.755.689	Сейчас
Shadow Cat Prime	2.057	45	11.785.511	2950
АЭРОКОСМИЧЕСКИЕ ИСТРЕБИТЕЛИ				
Ammon	2.138	65	4.110.901	Сейчас
Batu A	1.664	40	7.354.000	2950
Batu B	2.240	40	6.814.000	2950
Batu C	2.028	40	7.001.500	2950
Batu Prime	2.215	40	6.862.000	2950
Sai S-4C	1.762	40	5.335.680	Сейчас
Scytha A	2.892	90	21.510.206	2950
Scytha B	3.113	90	20.234.206	2950
Scytha C	3.379	90	20.676.909	2950
Scytha Prime	2.859	90	21.249.659	2950
Xerxes	1.789	85	6.549.466	2950
ШАТТЛЫ				
Mercer	13.213	4.500	613.071.200	Сейчас
Output	13.788	7.000	537.896.800	Сейчас
БОЕВЫЕ КОРАБЛИ				
Линкор Black Lion	247.597	810.000	15.165.718.000	2950
Линкор Cameron	133.426	859.000	9.949.865.000	2950
Транспорт Carrack	53.111	300.000	3.269.464.000	2950
Фрегат Congress	79.122	760.000	9.574.918.000	2950
Крейсер Liberator	78.649	830.000	20.374.495.000	3025
Эсминец Lola III	59.501	680.000	4.725.106.600	2950
Тяжёлый крейсер Sovetskii Soyuz	80.293	830.000	16.823.497.200	2950
Линкор Texas	135.020	1.560.000	20.275.799.200	2950
Корвет Vincent Mk 42	21.271	420.000	4.445.458.000	2950
Транспорт Volga	58.630	780.000	14.690.119.200	2950

КЛАН ВОЛКА (в Изгнании)

МАШИНЫ				
Heimdall A	1.539	95	23.713.219	Сейчас
Танк наземного мониторинга Heimdall	1.225	95	22.367.719	Сейчас
ПРОТОМЕХИ				
Roc	284	7	839.388	Сейчас
Roc 3	211	7	775.054	Сейчас
Satyr	98	4	662.688	Сейчас
Satyr 2	76	4	701.376	Сейчас
БЭТЛМЕХИ				
Arctic Wolf	1.044	40	7.617.494	Сейчас
Arctic Wolf 2	1.207	40	7.432.694	Сейчас
Galahad 2 (Glass Spider)	1.755	60	5.318.400	2950
Griffin IIC	1.454	40	4.238.710	2950
Icestorm	619	25	4.423.750	2950
Mad Cat Mk II	2.877	90	24.017.900	Сейчас
Marauder IIC 2	2.244	85	10.033.784	Сейчас
Naga A	1.344	80	26.744.814	2950
Naga B	1.379	80	26.902.314	2950
Naga C	1.252	80	26.628.378	2950
Naga D	1.287	80	26.738.064	2950
Naga Prime	1.268	80	26.457.939	2950
Nova Cat A	2.646	70	17.298.918	Сейчас
Nova Cat B	2.078	70	18.429.418	Сейчас
Nova Cat C	1.705	70	17.284.256	Сейчас
Nova Cat D	1.671	70	17.766.418	Сейчас
Nova Cat E	1.882	70	18.767.293	Сейчас
Nova Cat Prime	2.165	70	17.672.918	Сейчас
Orion IIC	1.923	75	8.267.000	2950
Pack Hunter	1.384	30	3.206.840	Сейчас
Phantom A	1.304	40	10.550.139	2950
Phantom B	966	40	10.055.889	2950
Phantom C	1.413	40	10.394.825	2950
Phantom D	1.443	40	10.845.889	2950
Phantom E	836	40	10.547.950	Сейчас
Phantom H	967	40	10.412.325	Сейчас
Phantom Prime	1.029	40	11.206.389	2950
Phoenix Hawk IIC	1.996	80	21.639.842	2950



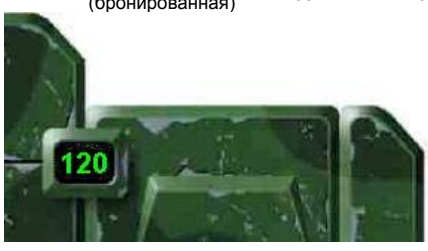
Наименование	BV	Вес	Цена	Эпоха
Pouncer A	1.942	40	9.228.889	Сейчас
Pouncer B	1.588	40	9.140.950	Сейчас
Pouncer C	1.596	40	8.662.064	Сейчас
Pouncer D	2.182	40	9.148.389	Сейчас
Pouncer E	1.659	40	9.314.200	Сейчас
Pouncer H	1.586	40	9.019.500	Сейчас
Pouncer Prime	2.191	40	8.755.689	Сейчас
Verfolger VR5-R	1.370	65	14.413.959	Сейчас
Warhammer IIC 4	2.162	80	9.685.651	Сейчас
Wpkfhound WLF-2	903	35	3.141.180	3050
Wpkfhound WLF-3S	944	35	4.795.268	Сейчас
АЭРОКОСМИЧЕСКИЕ ИСТРЕБИТЕЛИ				
Scytha A	2.892	90	21.510.206	2950
Scytha B	3.113	90	20.234.206	2950
Scytha C	3.379	90	20.676.909	2950
Scytha Prime	2.859	90	21.249.659	2950
БОЕВЫЕ КОРАБЛИ				
Тяжёлый крейсер Aegis	167.790	750.000	15.021.811.000	Сейчас
Линкор Black Lion	247.597	810.000	15.165.718.000	2950
Линкор Cameron	133.426	859.000	9.949.865.000	2950
Линкор McKenna	214.414	1.930.000	21.375.229.800	2950
Войской транспорт Potemkin	96.567	1.508.000	65.568.628.000	2950
Корвет Vincent Mk 42	21.271	420.000	4.445.458.000	2950

ОБЩАЯ ДЛЯ ВНУТРЕННЕЙ СФЕРЫ

Эти боевые единицы доступны для фракций «Внутренняя Сфера» и «Наёмники»

ПЕХОТА				
Пешая, огнемёты	28 (41)*	3	800 (4.000)*	2750
Пешая, лазеры	37 (60)*	3	1.200 (6.000)*	2750
Пешая, РДД	56 (56)*	3	1.400 (7.000)*	Сейчас
Пешая, пулемёты	31 (47)*	3	80 (4.000)*	2750
Пешая, винтовки	23 (32)*	3	600 (3.000)*	2750
Пешая, РБД	60 (60)*	3	1.400 (7.000)*	2750
Бронепехота В.С., огнемёты	150	4	2.400.000	Сейчас
Бронепехота В.С., пулемёты	141	4	2.400.000	Сейчас
Бронепехота В.С., малые лазеры	177	4	2.400.000	Сейчас
Бронепехота В.С., РБД	132	4	2.400.000	Сейчас
Прыжковая, огнемёты	32 (51)*	4	1.600 (8.000)*	2750
Прыжковая, лазеры	41 (71)*	4	2.400 (12.000)*	2750
Прыжковая, РДД	37 (62)*	4	1.600 (8.000)*	Сейчас
Прыжковая, пулемёты	37 (62)*	4	1.600 (8.000)*	2750
Прыжковая, винтовки	29 (46)*	4	1.200 (6.000)*	2750
Прыжковая, РБД	71 (71)*	4	2.800 (14.000)*	2750
Моторизованная, огнемёты	35 (54)*	6	1.280 (6.400)*	2750
Моторизованная, лазеры	42 (70)*	6	1.920 (9.600)*	2750
Моторизованная, РДД	75 (75)*	6	2.240 (11.200)*	Сейчас
Моторизованная, пулемёты	39 (63)*	6	1.280 (6.400)*	2750
Моторизованная, винтовки	28 (42)*	6	960 (4.800)*	2750
Моторизованная, РБД	70 (70)*	6	2.240 (11.200)*	2750
МАШИНЫ				
Мобильная установка AC/2	263	60	1.086.400	2750
Мобильная установка AC/2 (LB-X)	326 (C^3: 74)	60	2.996.800	Сейчас
БТР (ховер)	46	10	87.600	2750
БТР (гусеничный)	53	10	64.350	2750
БТР (колёсный)	62	10	68.425	2750
Машина для ремонта БэтлМехов	16	50	391.667	2750
Behemoth (огнемёт)	709	100	3.004.667	3025
Тяжёлый танк Behemoth	752	100	3.044.667	3025
Ховертранспорт Blizzard	157	25	333.125	Сейчас
Bulldog (AC/2)	275	60	1.174.400	3025
Bulldog (РДД)	499	60	1.475.200	3025
Средний танк Bulldog	358	60	1.128.800	3025
Cavalry	632	25	705.528	Сейчас
Cavalry (пехота)	747	25	1.001.611	Сейчас
Cavalry (РБД)	717	25	705.528	Сейчас
Condor (лазер)	669	50	2.124.667	Сейчас
Тяжёлый ховертанк Condor	425	50	1.217.000	3025
Грузовик с охладителем 135-K	110	30	212.175	2570
Demolisher («Стрела-IV»)	676	80	4.743.000	3050
Demolisher (Гаусс)	1.090	80	4.315.500	3050
Тяжёлый танк Demolisher	609	80	2.151.000	3025
Drillson (РБД)	687	80	2.433.333	3025
Тяжёлый ховертанк Drillson	710	50	2.505.333	3025
Инженерная машина	42	40	462.000	2750
Грузовая платформа	9	10	26.250	2750
Грузовая платформа (бронированная)	38	10	47.250	2750

Наименование	BV	Вес	Цена	Эпоха
Грузовая платформа (РБД)	42	10	65.100	2750
Galleon GAL-200	168	30	313.950	3025
Лёгкий танк Galleon	393	30	1.205.750	3050
Лёгкий танк Galleon GAL-100	162	30	323.700	2750
Боевой вертолёт Hawk Moth	735	25	935.000	Сейчас
Боевой вертолёт Hawk Moth (бронированный)	674	25	935.000	Сейчас
Машина для ремонта тяжёлых БэтлМехов	45	70	585.000	2750
Тяжёлый ховетБТР	70	20	196.700	2750
ХоверБТР (РДД)	167	20	280.700	2750
ХоверБТР (пулемёт)	110	20	210.700	2750
ХоверБТР (РБД)	153	20	318.500	2750
Тяжёлый гусеничный БТР	77	20	130.600	2750
Гусеничный БТР (РДД)	147	20	202.600	2750
Гусеничный БТР (пулемёт)	106	20	142.600	2750
Гусеничный БТР (РБД)	137	20	235.000	2750
Тяжёлый колёсный БТР	70	20	119.717	2750
Колёсный БТР (РДД)	147	20	185.717	2750
Колёсный БТР (пулемёты)	102	20	130.717	2750
Колёсный БТР (РБД)	136	20	215.417	2750
Колёсное штурмовое орудие Hetzer	376	40	664.000	3025
Лёгкий танк поддержки Hunter	427	35	1.135.125	3025
Лёгкий танк поддержки Hunter (3058)	480	35	1.527.750	Сейчас
J.Edgar (огнемёт)	243	25	681.250	3025
J.Edgar (пулемёт)	267	25	690.250	3025
J.Edgar (TAG)	360	25	1.176.250	3050
Лёгкий ховер танк J.Edgar	328	25	729.250	3025
Артиллерийский транспорт и трейлер J-27	19	10	61.517	2750
Транспорт Kernov UR	19	30	550.000	3025
Транспорт Kernov UR (3058)	20	30	572.000	Сейчас
Мобильная установка РДД	693	60	1.872.000	2750
Мобильная установка РДД (3058)	666 (C^3: 228)	60	3.088.000	Сейчас
Тяжёлый танк Manticore	619	60	2.640.800	3025
Лёгкий атакующий танк Mantis	462	15	421.875	Сейчас
Грузовик MAXГ	87	20	304.333	2750
Maxim (противопехотный)	474	50	1.443.000	Сейчас
Maxim (огневой поддержки)	624	50	1.546.000	Сейчас
Maxim (пехота)	525	50	2.468.000	Сейчас
Тяжёлый ховертранспорт Maxim	591	50	1.320.000	3025
Мобильный штаб	149	25	477.188	2750
Мобильная артиллерия “Длинный Том” LT-MOB-25	447	95	1.722.275	2750
Корабль военно-космического мониторинга	571	75	1.568.531	3025
Ontos (РДД)	866	95	3.117.563	3025
Тяжёлый танк Ontos	619	95	2.264.438	3025
Packrat LRPV PKR-T5	206	20	408.650	2750
Partisan (AC/2)	327	80	1.629.000	3025
Partisan (командование роты)	585 (C^3: 104)	80	9.830.700	Сейчас
Partisan (командование копья)	503 (C^3: 105)	80	6.579.900	Сейчас
Partisan (РДД)	768	80	2.530.800	3025
Partisan (XL-вариант)	712 (C^3: 143)	80	12.635.100	Сейчас
Танк воздушной обороны Partisan	588 (C^3: 130)	80	5.066.100	Сейчас
Тяжёлый танк Partisan	420	80	1.872.000	3025
Танк Patton	478	65	2.754.538	3025
Разведывательный ховертанк Pegasus	419	35	841.925	3025
Атакующий вертолёт Peregrine	521	30	1.536.000	3025
Машина поддержки Pike	334	60	1.035.200	3025
Тяжёлый танк Po	360	60	1.074.400	3025
Танк Rommel	550	65	2.905.513	3025
Saladin (LB-X)	638	35	1.506.625	Сейчас
Saladin (Ультра)	691	35	1.268.625	Сейчас
Штурмовой ховертанк Saladin	483	35	911.625	3025
Средний ховертанк Saracen	439	35	813.025	3025
Ховераппарат Savannah Master	160	5	91.667	3025
Мобильная установка ПИИ Schrek	662	80	3.825.900	3025
Scimitar (TAG)	328	35	1.088.425	3050
Средний ховертанк Scimitar	323	35	727.175	3025
Scorpion (РДД)	230	25	466.458	3025
Лёгкий танк Scorpion	163	25	327.083	3025
Колёсный разведтанк Skulker	155	20	183.700	2750
Мобильная установка РБД	676	60	1.932.800	2750
Мобильная установка РБД (3058)	645	60	2.108.800	Сейчас
Striker (РДД)	383	35	599.740	3025
Лёгкий танк Striker	342	35	563.315	3025



Наименование	BV	Вес	Цена	Эпоха
Swift Wind (д.в.с.)	25	7,5	51.175	2750
Разведмашина Swift Wind	25	7,5	82.948	2750
Vedette (AC/2)	211	50	701.000	3025
Vedette (NETC)	297	50	919.200	Сейчас
Средний танк Vedette	229	50	725.750	3025
Von Luckner VNL-K65N	708	75	3.685.938	2750
Von Luckner VNL-K75N	942	75	4.134.375	Сейчас
Warrior H-7	406	21	540.600	3025
Warrior H-7A	399	21	493.000	3025
Warrior H-7C	721	21	683.400	3025
Боевой вертолёт Yellow Jacket	1.110	30	1.240.000	Сейчас
Боевой вертолёт Yellow Jacket (боеприпасы)	1.202	30	1.190.000	Сейчас
БЭТЛМЕХИ				
Archer ARC-2K	1.117	70	6.384.974	2570
Archer ARC-4M	1.539	70	7.352.274	3050
Assassin ASN-21	596	40	3.765.814	2750
Assassin ASN-23	609	40	3.882.014	3050
Atlas AS7-D	1.537	100	9.682.000	2750
Awesome AWS-8Q	1.358	80	6.598.170	2750
Awesome AWS-8R	1.283	80	6.436.170	3025
Awesome AWS-8T	1.312	80	6.598.170	3025
Awesome AWS-8V	1.323	80	6.481.170	3025
Awesome AWS-9M	1.469	80	18.090.121	3050
Awesome AWS-9Q	1.623	80	7.456.050	Сейчас
Banshee BNC-3E	1.223	95	9.530.854	2570
BattleMaster BLR-1G	1.212	85	8.501.244	3025
BattleMaster BLR-3M	1.495	85	8.987.794	3050
Centurion CN10-B	1.078	55	5.073.254	Сейчас
Centurion CN9-A	772	50	3.563.501	3025
Centurion CN9-AH	749	50	3.589.751	3025
Cerberus MR-V2	1.791	95	25.236.251	Сейчас
Chameleon CLN-7V	839	50	4.623.375	2750
Chameleon CLN-7W	1.101	50	4.857.000	Сейчас
Chameleon CLN-7Z	1.283	50	9.538.500	Сейчас
Champion CHP-2N	839	60	5.037.600	3025
Charger CGR-1A1	820	80	7.520.372	2750
Cicada CDA-2A	567	40	3.705.218	3025
Cicada CDA-2B	523	40	3.692.968	3025
Cicada CDA-3C	656	40	3.306.334	3025
Cicada CDA-3F	1.202	40	8.720.026	3050
Clint CLNT-2-3T	672	40	3.572.380	2750
Crockett CRK-5003-0	1.325	85	7.378.725	3025
Crusader CRD-3R	948	65	5.547.411	2750
Crusader CRD-5M	1.348	65	11.708.181	3050
Cyclops CP-10-Q	1.213	90	9.126.460	3025
Cyclops CP-10-Z	965	90	9.375.360	2750
Cyclops CP-11-A	1.251	90	9.318.360	3050
Cyclops CP-11-C	1.364 (C^3: 158)	90	11.902.360	3050
Cyclops CP-11-G	1.770	90	10.275.960	Сейчас
Dervish DV-6M	868	55	4.980.668	2570
Firestarter FS9-H	477	35	3.046.950	2570
Goliath GOL-1H	1.200	80	7.546.801	2750
Grand Titan T-IT-N10M	1.364	100	28.833.334	Сейчас
Grasshopper GHR-5H	1.268	70	6.024.574	3025
Grasshopper GHR-5J	1.217	70	6.427.474	3050
Grasshopper GHR-5N	1.316	70	6.160.574	3025
Griffin GRF-1N	1.021	55	4.957.108	2570
Guillotine GLT-4L	1.222	70	6.062.484	3025
Hercules HRC-LS-9000	1.336	70	16.275.688	Сейчас
Hunchback HBK-4G	851	50	3.467.876	2750
Hunchback HBK-4H	850	50	3.425.876	3025
Hunchback HBK-4J	853	50	3.560.876	3025
Hunchback HBK-4N	843	50	3.437.126	3025
Hunchback HBK-4P	960	50	3.377.876	3025
Hunchback HBK-4SP	854	50	3.446.876	3025
Hunchback HBK-5N	903	50	3.575.876	3050
Javelin JVN-10N	487	30	2.400.840	2750
Kintaro KTO-18	864	55	4.699.808	3025
Lineholder KW1-LH2	987	55	4.515.668	Сейчас
Lineholder KW1-LH3	935	55	4.608.668	Сейчас
Locust LCT-1E	484	20	1.574.201	2750
Locust LCT-1V	356	20	1.512.401	2570
Locust LCT-3V	434	20	1.553.801	3025
Longbow LGB-7Q	1.376	85	7.408.325	2750

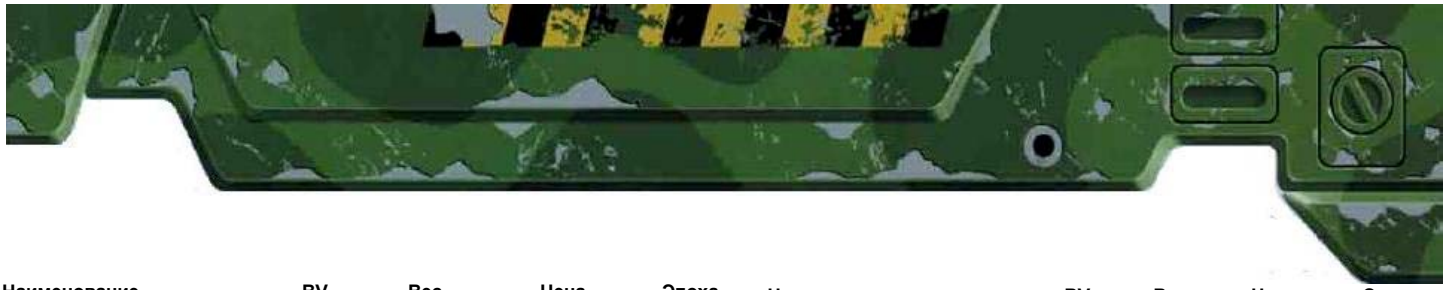
Наименование	BV	Вес	Цена	Эпоха
Longbow LGB-OW	1.034	85	8.647.672	2750
Marauder MAD-3R	1.089	75	6.635.125	2750
Mercury MCY-98	484	20	1.580.441	3025
Orion ON1-K	1.069	75	6.763.750	2750
Ostroc OSR-2C	951	60	5.025.600	2750
Ostroc OSR-2D	942	60	5.488.960	3050
Ostroc OSR-2L	970	60	4.982.400	3025
Ostroc OSR-3C	976	60	4.918.400	3025
Ostscout OTT-7J	497	35	3.409.201	2750
Ostscout OTT-7K	372	35	3.422.701	3050
Ostsol OTL-4D	1.034	60	5.032.960	2750
Ostsol OTL-4F	1.023	60	5.096.960	3025
Phoenix Hawk PXH-1	838	45	4.067.540	2750
Quickdraw QKD-4G	993	60	5.514.560	2750
Quickdraw QKD-4H	1.006	60	5.509.760	3025
Quickdraw QKD-5A	1.054	60	5.452.160	3025
Rifleman RFL-3N	797	60	4.860.000	2750
Rifleman RFL-5M	1.062	60	9.926.400	3050
Scorpion SCP-10	785	55	5.356.800	3050
Scorpion SCP-1N	786	55	5.201.800	2750
Shadow Hawk SHD-2H	918	55	4.539.383	2570
Stalker STK-3F	1.152	85	7.452.725	2570
Stalker STK-3H	1.249	85	7.637.725	3025
Stalker STK-4N	1.225	85	7.245.525	3025
Stalker STK-5M	1.316	85	7.696.925	3050
Stinger STG-3G	438	20	1.662.240	3025
Stinger STG-3R	320	20	1.615.440	2750
Stinger STG-5M	352	20	1.768.440	3050
Tarantula ZPH-1A	636	25	3.627.918	Сейчас
Thunderbolt TDR-5S	1.015	65	5.446.761	2570
Thunderbolt TDR-7M	1.338	65	5.910.411	3050
Thunderbolt TDR-9S	1.255	65	6.045.381	3050
Trebuchet TBT-5N	864	50	4.293.501	2750
Trebuchet TBT-7M	1.206	50	8.844.501	3050
UrbanMech UM-R60	454	30	1.471.925	2750
Victor VTR-9A	971	80	8.027.221	2570
Victor VTR-9A1	1.110	80	8.036.221	2570
Victor VTR-9B	1.165	80	8.013.721	2570
Vulcan VL-2T	523	40	3.462.900	2750
Vulcan VL-5T	744	40	3.558.100	3025
War Dog WR-DG-02FC	1.553	75	15.401.750	Сейчас
Warhammer WHM-6R	978	70	6.026.784	2570
Warhammer WHM-7M	1.238	70	6.648.134	3050
Wasp WSP-1A	336	20	1.646.640	2570
Whitworth WTH-1	771	40	2.912.934	2750
Whitworth WTH-1S	753	40	5.859.734	2750
Wolverine WVR-6R	957	55	4.827.683	2750
Wolverine WVR-7M	1.309	55	11.451.608	3050
ТРАДИЦИОННЫЕ ИСТРЕБИТЕЛИ				
Бомбардировщик Boeing	103	20	159.060	3050
Планер-наводчик Boomerang	28	5	68.880	3025
Истребитель Guardian	182	20	253.293	3025
Истребитель Guardian B	164	20	193.160	3025
Тяжёлый ударный истребитель	520	45	1.806.691	Сейчас
Лёгкий ударный истребитель	137	10	260.365	Сейчас
Средний ударный истребитель	253	25	598.012	Сейчас
Воздушный транспорт Planetlifter	189	50	343.833	2750
АЭРОКОСМИЧЕСКИЕ ИСТРЕБИТЕЛИ				
Centurion	698	30	1.760.995	2570
Eagle	1.336	75	4.024.281	2570
Lightning	919	50	2.442.708	2750
Sabre	600	25	1.610.156	2570
Thunderbolt	1.525	100	6.610.500	2570
МАЛЫЕ АППАРАТЫ				
Боевое такси NL-42	1.353	200	13.415.100	Сейчас
Самолёт S-7A	329	100	3.868.224	2750
Сбрасывающий челнок K-1	912	200	9.266.850	2570
Посадочный аппарат Mk.VII	618	150	6.916.448	2750
Челнок дальнегодействия KR-61	274	100	3.978.300	2750
Челнок ST-46	654	100	4.431.060	2570
ШАТТЛЫ				
Achilles (устар.)	6.744	4.500	444.679.200	2570
Avenger (устар.)	4.320	1.400	244.859.040	3025

Наименование	BV	Вес	Цена	Эпоха
Behemoth	1.798	100.000	631.999.200	3025
Buccaneer (устар.)	998	3.500	108.419.040	2750
Condor (устар.)	2.505	4.500	266.163.552	3025
Confederate	2.733	1.900	147.407.120	2950+
Dictator	4.459	9.000	340.384.800	2750
Excalibur (устар.)	3.101	16.000	431.891.600	3025
Fortress (устар.)	4.347	6.000	337.682.800	2750
Fury (устар.)	2.155	1.900	169.850.160	2750
Gazelle (устар.)	2.399	2.900	188.428.896	2570
Intruder (устар.)	3.825	3.000	254.595.600	2750
Leopard (устар.)	2.579	1.900	171.358.128	2570
Leopard CV (устар.)	1.745	1.900	167.542.128	2570
Mammoth	1.390	52.000	450.805.040	3025
Model 97 ‘Octopus’	3.716	15.000	421.730.400	Сейчас
Monarch	441	5.000	142.122.528	2750
Mule	1.664	11.200	159.924.128	2750
Overlord (устар.)	4.164	9.700	334.275.872	2750
Seeker (устар.)	2.579	6.700	225.829.968	3025
Seeker (модерниз.)	2.676	3.900	231.036.624	Сейчас
Triumph (устар.)	2.899	5.600	352.624.752	2570
Union (устар.)	3.259	3.500	222.554.080	2750
Union (модерниз.)	5.091	3.500	289.600.080	Сейчас
Vengeance (устар.)	4.487	11.000	393.652.080	3025
Vengeance (модерниз.)	4.442	11.000	447.476.400	Сейчас
«ПРЫГУНЫ»				
Explorer	424	50.000	181.309.125	2750+
Invader (большой лазер)	769	152.000	480.797.750	2750
Invader (ПИИ)	814	152.000	481.047.750	2750
Merchant	496	120.000	384.711.675	2570
Monolith	1.041	430.000	1.119.774.840	2750
Scout	560	90.000	277.130.480	2750
Star Lord	604	274.000	699.239.250	2570
Tramp	1.652	250.000	500.137.500	2750
КОСМИЧЕСКИЕ СТАНЦИИ				
Класс Bastion (космическая оборонительная станция)	9.064	150.000	3.186.910.000	2570
Крупная жилая станция	1.234	500.000	1.458.070.000	2750
Крупная герметичная верфь	931	42.000	17.526.618.800	2750
Крупная негерметичная верфь	963	30.000	15.030.077.000	2750
Средний /крупный завод	2.740	17.000	50.807.000	2750
Olympus (станция подзарядки)	11.066	1.000.000	13.113.425.000	2750
Небольшой завод	1.051	2.500	33.519.500	2750
Небольшая жилая станция	1.418	120.000	393.989.000	2750
Небольшая герметичная верфь	516	2.500	507.660.500	2570
Небольшая негерметичная верфь	572	3.000	507.867.000	2750

КОНФЕДЕРАЦИЯ КАПЕЛЛЫ

ПЕХОТА				
Бронепехота «Фа Ших», огнемёты	87	4	2.250.000	Сейчас
Бронепехота «Фа Ших», пулемёты	85	4	2.250.000	Сейчас
Бронепехота «Фа Ших», малые лазеры	94	4	2.250.000	Сейчас
Бронепехота «Фа Ших», РБД	75	4	2.250.000	Сейчас
МАШИНЫ				
Штурмовой танк Brutus	797	75	3.694.250	3025
Condor (Ляо)	473	50	1.184.000	3025
Средний ховертанк Gladius	378	40	771.600	3050
Тяжёлая мобильная установка РДД	773	80	2.940.000	Сейчас
Hetzer (LB-X)	526	40	1.450.000	Сейчас
Тяжёлый БТР Maultier	115	15	242.450	3025
Minion (TAG)	285	20	590.333	Сейчас
Улучшенная тактическая машина Minion	285 (С^3: 34)	20	870.333	Сейчас
Morningstar (командование роты)	350 (С^3: 35)	60	10.439.650	Сейчас
Morningstar (лазер)	601	60	6.544.850	Сейчас
Командная машина Morningstar	412 (С^3: 47)	60	8.353.150	Сейчас
Ontos (лёгкий Гаусс)	868	95	6.283.875	Сейчас
Тяжёлый танк Ontos	842	95	6.656.325	Сейчас
Тяжёлый артиллерийский танк Padilla	621	75	14.794.500	2750
Ховертанк Regulator	954	45	2.161.250	Сейчас
Средний танк Vedette (3058)	305	50	941.000	Сейчас
Vedette (Ляо)	248	50	673.250	3025

Наименование	BV	Вес	Цена	Эпоха
Тяжёлый танк Zhukov	532	75	1.816.063	3025
БЭТЛМЕХИ				
Anubis ABS-3L	807	30	5.153.525	Сейчас
Anubis ABS-3R	749	30	5.270.525	Сейчас
Anubis ABS-3T	871	30	5.440.175	Сейчас
Anvil ANV-3M	1.244	60	5.856.960	Сейчас
Apollo APL-1M	1.044	55	4.866.174	Сейчас
Archer ARC-7L	1.612	70	7.604.270	Сейчас
Atlas AS7-K	1.649	100	22.392.000	3050
Blackjack BJ-1	795	45	3.147.225	2750
Blackjack BJ-2	858	45	3.441.575	3050
Blackjack BJ2-O	1.187	50	8.923.439	Сейчас
Blackjack BJ2-OA	1.231	50	9.127.346	Сейчас
Blackjack BJ2-OB	1.298 (С^3: 153)	50	9.671.096	Сейчас
Blackjack BJ2-OC	1.161	50	9.509.846	Сейчас
Blackjack BJ2-OD	1.184	50	8.973.596	Сейчас
Blackjack BJ2-OF	1.258	50	9.344.846	Сейчас
Blackjack BJ3	1.099	45	3.592.375	3025
Cataphract CTF-1X	1.092	70	5.998.054	3025
Cataphract CTF-2X	1.035	70	5.877.354	3025
Cataphract CTF-3D	1.266	70	13.588.554	3050
Cataphract CTF-3L	1.302	70	15.379.504	3050
Cataphract CTF-4L	1.634	70	8.030.404	Сейчас
Catapult CPLT-A1	1.184	65	5.658.126	2750
Catapult CPLT-C1	1.165	65	5.790.126	2570
Catapult CPLT-C3	1.030	65	5.872.626	3050
Catapult CPLT-C4	1.104	65	5.893.251	2750
Catapult CPLT-C5	1.329	65	6.540.876	Сейчас
Catapult CPLT-H2	1.437	65	6.034.326	Сейчас
Cerberus MR-5M	1.633	95	25.490.726	Сейчас
Charger CGR-1A5	1.132	80	7.756.771	3025
Charger CGR-1A9	1.315	80	8.021.371	3050
Charger CGR-1L	772	80	7.662.122	3025
Cicada CDA-3M	714	40	7.742.468	3050
Clint CLNT-2-3U	943	40	3.951.080	3050
Cossack C-SK1	374	20	2.362.440	Сейчас
Crusader CRD-3L	1.032	65	5.583.711	3025
Crusader CRD-4D	1.015	65	5.653.011	3050
Crusader CRD-7L	1.507	65	6.564.360	Сейчас
Dervish DV-7D	1.328	55	5.645.618	3050
Duan Gung D9-G9	729	25	3.344.584	Сейчас
Eagle EGL-1M	718	25	2.216.980	Сейчас
Eagle EGL-2M	745	25	2.237.918	Сейчас
Emperor EMP-6A	1.636	90	18.682.700	2570
Firestarter FS9-S	551	35	3.241.688	3050
Hatchetman HCT-5S	826	45	6.135.240	3050
Helios HEL-3D	1.559	60	5.736.000	Сейчас
Helios HEL-4A	1.426	60	5.604.800	Сейчас
Helios HEL-C	1.544 (С^3: 175)	60	6.008.000	Сейчас
Highlander HGN-733	1.424	90	8.307.180	3025
Huron Warrior HUR-WO-R4L	1.139	50	8.279.001	Сейчас
Huron Warrior HUR-WO-R4M	1.180	50	8.264.001	Сейчас
Jackal JA-KL-1532	678	30	4.567.940	Сейчас
JagerMech JM6-S	749	65	5.232.426	2750
Jenner JR7-D	669	35	3.198.376	3025
Jinggau JN-G8A	1.915	65	14.427.327	Сейчас
Lao Hu LHU-2B	1.410	75	18.779.688	Сейчас
Lao Hu LHU-3B	1.281 (С^3: 147)	75	21.143.938	Сейчас
Lao Hu LHU-3C	1.611	75	18.123.438	Сейчас
Locust LCT-1L	364	20	1.848.401	3050
Longbow LGB-12C	1.342	80	17.577.312	Сейчас
Marauder MAD-3L	1.098	75	6.467.125	3025
Marauder MAD-5L	1.614	75	10.452.750	Сейчас
Marshal MHL-2L	1.169	55	4.940.574	Сейчас
Marshal MHL-X1	995	55	4.545.324	Сейчас
Men Shen MS1-O	1.199	55	16.570.469	Сейчас
Men Shen MS1-OA	1.232	55	16.897.907	Сейчас
Men Shen MS1-OB	1.128	55	16.719.657	Сейчас
Men Shen MS1-OC	1.151	55	16.613.579	Сейчас
Men Shen MS1-OD	1.157	55	16.624.719	Сейчас
Ostroc OSR-4L	1.431	60	70.69.760	Сейчас
Owens OW-1	695 (С^3: 57)	35	7.545.377	Сейчас
Owens OW-1A	551 (С^3: 32)	35	7.385.909	Сейчас
Owens OW-1B	629 (С^3: 41)	35	7.713.284	Сейчас
Owens OW-1C	729 (С^3: 79)	35	7.591.784	Сейчас
Owens OW-1D	526 (С^3: 28)	35	7.613.721	Сейчас



Наименование	BV	Вес	Цена	Эпоха
Owens OW-1E	654 (C³: 56)	35	7.887.096	Сейчас
Phoenix Hawk PXH-4L	1.117	45	5.255.815	Сейчас
Pillager PLG-3Z	2.551	100	22.290.000	2750
Pillager PLG-4Z	2.542	100	12.162.000	Сейчас
Raven RVN-3L	592	35	5.353.425	3050
Raven RVN-4L	667	35	6.054.075	Сейчас
Shadow Hawk SHD-7M	1.351	55	10.313.906	Сейчас
Sha Yu SYU-2B	1.035	40	7.859.134	Сейчас
Sha Yu SYU-4B	962 (C³: 110)	40	8.080.334	Сейчас
Sirocco SRC-3C	1.760	95	10.159.500	Сейчас
Snake SNK-1V	910	45	7.233.470	Сейчас
Spider SDR-5V	514	30	2.984.540	2750
Stinger STG-6L	603	20	2.116.240	Сейчас
Striker STC-2C	1.154	80	7.709.701	Сейчас
Striker STC-2D	1.329	80	8.037.301	Сейчас
Sunder SD1-O	1.381	90	27.774.438	Сейчас
Sunder SD1-OA	1.722	90	27.911.000	Сейчас
Sunder SD1-OB	1.362 (C³: 161)	90	34.511.125	Сейчас
Sunder SD1-OC	1.493 (C³: 195)	90	28.382.438	Сейчас
Sunder SD1-OD	1.782	90	28.604.500	Сейчас
Thug THG-11E	1.450	80	8.414.041	2570
Thunder THR-1L	1.227	70	15.579.538	Сейчас
Ti Ts'ang TSG-9H	1.462	60	15.361.280	Сейчас
Ti Ts'ang TSG-9J	1.464	60	15.299.680	Сейчас
UrbanMech UM-R60L	443	30	1.581.125	3025
UrbanMech UM-R63	494	30	1.760.525	3050
Victor VTR-10D	1.723	80	9.178.321	Сейчас
Victor VTR-10L	1.933	80	10.323.121	Сейчас
Victor VTR-9K	1.634	80	8.499.721	3050
Vindicator VND-1AA	835	45	3.864.033	3025
Vindicator VND-1R	900	45	3.181.083	3025
Vindicator VND-3L	1.069	45	3.524.370	3050
Vindicator VND-4L	1.177	45	8.119.420	Сейчас
Vindicator VND-5L	1.104	45	4.636.882	Сейчас
Warhammer WHM-4L	1.321	70	14.942.434	Сейчас
Warhammer WHM-6L	943	70	6.077.784	3025
Wasp WSP-1L	290	20	1.656.720	3025
Wasp WSP-3L	441	20	2.137.200	Сейчас
Wraith TR1	1.089	55	13.225.324	Сейчас
Yu Huang Y-H10G	2.132	90	24.033.100	Сейчас
Yu Huang Y-H9G	1.781	90	23.712.000	Сейчас
АЭРОКОСМИЧЕСКИЕ ИСТРЕБИТЕЛИ				
Defiance DFC-O	1.528	55	7.859.923	Сейчас
Defiance DFC-OA	1.493	55	7.927.658	Сейчас
Defiance DFC-OB	1.137	55	8.008.939	Сейчас
Defiance DFC-OC	1.198	55	7.514.877	Сейчас
Hellcat HCT-213	1.079	60	2.992.080	2750
Thrush TR-7	529	25	1.685.156	2750
Transgressor AC TR-14	1.185	75	4.038.031	3025
Transgressor TR-13	1.309	75	4.024.281	3025
Transgressor TR-13A	1.678	75	4.574.281	3050
Transit TR-10	919	50	2.442.708	3025
Transit TR-11	774	50	2.242.708	3025
Troika CMT-3T	1.630	65	8.898.060	Сейчас
ШАТТЛЫ				
Achilles (модерниз.)	10.010	4.500	554.803.200	Сейчас
Fury (модерниз.)	1.673	1.900	181.640.160	Сейчас
Kuan Ti	3.953	2.200	385.062.480	Сейчас
Leopard (модерниз.)	2.541	1.900	227.750.400	Сейчас
Leopard CV (модерниз.)	2.541	1.900	220.522.464	Сейчас
Lung Wang	4.736	2.600	292.737.536	Сейчас
БОЕВЫЕ КОРАБЛИ				
Тяжёлый крейсер Aegis (2372)	91.954	750.000	5.313.568.000	2950+
Эсминец Baron	63.094	550.000	1.770.422.000	2950+
Крейсер Feng Huang	95.835	970.000	19.804.240.000	Сейчас
Эсминец Impavido	52.175	490.000	9.597.267.600	Сейчас
Корвет Vigilant	31.096	140.000	1.544.186.000	2950+

КОМСТАР

Наименование	BV	Вес	Цена	Эпоха
МАШИНЫ				
Goblin (РДД)	380	45	848.975	2750
Goblin (РБД)	371	45	933.075	2750
Машина поддержки пехоты Goblin	435	45	1.739.275	Сейчас
Средний танк Goblin	280	45	607.550	2750
Тяжёлый танк Ontos	842	95	6.856.325	Сейчас
Атакующий вертолёт Pinto	984	30	2.150.000	Сейчас
Ховертанк Regulator	954	45	2.161.250	Сейчас
Тяжёлый танк SturmFeur	763	85	2.395.288	3025
Тяжёлый танк Zhukov	532	75	1.816.063	3025
БЭТЛМЕХИ				
Atlas AS7-K	1.649	100	22.392.000	3050
Avatar AV1-O	1.089	70	17.100.231	Сейчас
Avatar AV1-OA	1.204	70	17.276.606	Сейчас
Avatar AV1-OB	1.179	70	17.902.418	Сейчас
Avatar AV1-OC	1.094 (C³: 196)	70	19.712.918	Сейчас
Avatar AV1-OD	1.170 (C³: 210)	70	17.187.356	Сейчас
Avatar AV1-OE	1.383 (C³: 223)	70	18.763.043	Сейчас
Avatar AV1-OF	1.607	70	17.726.043	Сейчас
Beowulf BEO-12	1.147	45	9.180.240	Сейчас
Blackjack BJ-2	858	45	3.441.575	3050
Blackjack BJ2-O	1.187	50	8.923.439	Сейчас
Blackjack BJ2-OA	1.231	50	9.127.346	Сейчас
Blackjack BJ2-OB	1.298 (C³: 153)	50	9.671.096	Сейчас
Blackjack BJ2-OC	1.161	50	9.509.846	Сейчас
Blackjack BJ2-OD	1.184	50	8.973.596	Сейчас
Blackjack BJ2-OF	1.258	50	9.344.846	Сейчас
Black Knight BL-7-KNT	1.106	75	6.594.438	3025
Black Knight BL-9-KNT	1.222	75	15.438.500	3050
Bombardier BMB-10D	1.015	65	5.497.911	3025
Bombardier BMB-14C	1.346 (C³: 158)	65	15.689.822	Сейчас
Catapult CPLT-C3	1.030	65	5.872.626	3050
Champion CHP-3N	1.059	60	11.834.400	3050
Champion CHP-3P	1.252 (C³: 202)	60	13.203.200	Сейчас
Clint CLNT-2-3U	943	40	3.951.080	3050
Cossack C-SK1	374	20	2.362.440	Сейчас
Crab CRB-30	1.204 (C³: 188)	50	9.987.874	Сейчас
Enfield END-6Q	1.090	50	8.594.376	Сейчас
Excalibur EXC-C1	1.456	70	15.835.388	Сейчас
Exterminator EXT-5E	1.253 (C³: 113)	65	18.743.010	Сейчас
Firestarter FS9-S	551	35	3.241.688	3050
Firestarter FS9-O	973	45	9.783.875	Сейчас
Firestarter FS9-OA	909	45	10.179.000	Сейчас
Firestarter FS9-OB	921 (C³: 83)	45	10.493.017	Сейчас
Firestarter FS9-OC	946 (C³: 70)	45	10.338.954	Сейчас
Firestarter FS9-OD	1.167 (C³: 116)	45	10.930.736	Сейчас
Firestarter FS9-OE	932	45	9.819.400	Сейчас
Firestarter FS9-OG	1.008	45	10.183.986	Сейчас
Flashman FLS-9C	1.393 (C³: 246)	75	19.956.125	Сейчас
Griffin GRF-6CS	1.469 (C³: 181)	55	12.178.556	Сейчас
Grim Reaper GRM-R-PR29	1.118	55	10.241.058	Сейчас
Helios HEL-3D	1.559	60	5.736.000	Сейчас
Helios HEL-4A	1.426	60	5.604.800	Сейчас
Helios HEL-C	1.544 (C³: 175)	60	6.008.000	Сейчас
Hermes HER-4S	787	30	5.980.520	3050
Highlander HGN-736	2.118 (C³: 241)	90	10.695.480	Сейчас
Hitman HM-1	704	30	5.239.520	Сейчас
Hunchback HBK-5M	932	50	3.643.001	3050
Hussar HSR-400-D	534	30	4.821.440	3050
Hussar HSR-500-D	867 (C³: 80)	30	6.152.640	Сейчас
JagerMech III JM6-D3	1.225	65	14.006.577	Сейчас
King Crab KGC-001	1.714	100	22.948.000	3050
King Crab KGC-005	1.918 (C³: 264)	100	13.322.000	Сейчас
Kintaro KTO-21	1.206 (C³: 111)	55	6.551.281	Сейчас
Lancelot LNC25-04	1.256 (C³: 194)	60	14.934.400	Сейчас
Locust IIC 4	701	25	2.122.291	Сейчас
Marauder MAD-5M	1.391	75	15.641.500	3050
Mercury MCY-102	408 (C³: 28)	20	2.711.740	Сейчас
Mercury MCY-97	380	20	1.734.941	3050
Merlin MLN-1A	1.039	60	4.960.000	Сейчас
Nexus NXS1-A	626	25	2.213.959	Сейчас
O-Bakemono OBK-M10	1.027	80	18.093.451	Сейчас
Orion ON1-M	1.192	75	15.398.250	3050
Ostscout OTT-9CS	734 (C³: 53)	35	7.929.337	Сейчас
Ostsol OTL-5M	1.102	60	11.458.560	3050
Owens OW-1	695 (C³: 57)	35	7.545.377	Сейчас
Owens OW-1A	551 (C³: 32)	35	7.385.909	Сейчас
Owens OW-1B	629 (C³: 41)	35	7.713.284	Сейчас

Наименование	BV	Вес	Цена	Эпоха
Owens OW-1C	729 (C³: 79)	35	7.591.784	Сейчас
Owens OW-1D	526 (C³: 28)	35	7.613.721	Сейчас
Owens OW-1E	654 (C³: 56)	35	7.887.096	Сейчас
Phoenix Hawk PXH-7CS	1.148 (C³: 127)	45	9.354.965	Сейчас
Raijin RJN101-A	1.132	50	9.946.500	Сейчас
Raijin RJN101-C	1.179 (C³: 138)	50	11.016.000	Сейчас
Raptor RTX1-O	655	25	3.917.449	Сейчас
Raptor RTX1-OA	702	25	3.918.622	Сейчас
Raptor RTX1-OB	533	25	4.030.340	Сейчас
Raptor RTX1-OC	797	25	4.156.512	Сейчас
Raptor RTX1-OD	428 (C³: 45)	25	4.228.387	Сейчас
Raptor RTX1-OE	517	25	3.820.964	Сейчас
Raptor RTX1-OF	959	25	4.589.324	Сейчас
Salamander PPR-5S	1.381	80	18.406.921	Сейчас
Scarabus SCB-9A	732	30	5.489.770	Сейчас
Shadow Hawk SHD-7CS	1.370 (C³: 140)	55	11.716.656	Сейчас
Shugenja SJA-7D	1.274 (C³: 226)	75	17.745.000	Сейчас
Stealth STH-1D	1.067	45	10.166.240	Сейчас
Strider SR1-O	738	40	4.732.439	Сейчас
Strider SR1-OA	613 (C³: 28)	40	4.809.439	Сейчас
Strider SR1-OB	798	40	4.348.750	Сейчас
Strider SR1-OC	759 (C³: 75)	40	4.716.250	Сейчас
Strider SR1-OD	713 (C³: 61)	40	4.795.439	Сейчас
Strider SR1-OE	864	40	4.572.750	Сейчас
Strider SR1-OF	878	40	4.947.250	Сейчас
Tessen TSN-1C	1.079 (C³: 123)	50	10.824.000	Сейчас
Thug THG-12E	1.476 (C³: 202)	80	9.974.641	Сейчас
UrbanMech UM-R63	494	30	1.760.525	3050
Venom SDR-9K	634	35	6.371.911	Сейчас
Viking VKG-2F	1.749	90	9.828.700	Сейчас
Viking VKG-2G	1.878	90	9.539.900	Сейчас
Whitworth WTH-2	784	40	3.080.934	3050
Wraith TR1	1.089	55	13.225.324	Сейчас
Wyvern WVE-10N	1.098	45	5.037.590	Сейчас
Wyvern WVE-6N	797	45	3.241.765	3025
Wyvern WVE-9N	951	45	3.725.340	3050
АЭРОКОСМИЧЕСКИЕ ИСТРЕБИТЕЛИ				
Huscarl HSCL-1-O	1.570	75	11.974.102	Сейчас
Huscarl HSCL-1-OA	1.699	75	11.659.570	Сейчас
Huscarl HSCL-1-OB	1.540	75	12.090.117	Сейчас
Huscarl HSCL-1-OC	1.543	75	11.888.164	Сейчас
Stingray F-92	1.435	60	3.473.080	3050
Stingray F-94	1.106	60	2.979.080	3050
ШАТТЛЫ				
Confederate	2.733	1.900	146.567.120	2750
«ПРЫГУНЫ»				
Magellan	2.813	175.000	832.003.500	3025
БОЕВЫЕ КОРАБЛИ				
Тяжёлый крейсер Aegis (2750)	167.790	750.000	15.032.866.000	2570
Линкор Black Lion (2750)	247.597	810.000	5.957.848.000	2750
Линкор Cameron (2750)	134.202	860.000	3.955.250.000	2750
Фрегат Congress (2750)	98.228	760.000	3.637.888.000	2570
Фрегат Dante	115.903	610.000	10.025.741.000	3025
Эсминец Essex (2750)	62.357	620.000	1.903.163.600	2750
Эсминец Lola III (2750)	58.627	680.000	1.940.951.600	2750
Войсковой крейсер Potemkin (2750)	96.567	1.510.000	22.646.353.000	2750
Тяжёлый крейсер Sovetskii Soyuz (2750)	80.293	830.000	5.212.827.200	2750
Эсминец Suffren	45.152	540.000	14.572.294.000	Сейчас
Корвет Vincent Mk 39	20.427	420.000	4.444.093.000	2570
Транспорт Volga	53.948	780.000	5.468.709.200	2750
Эсминец Whirlwind (2750)	62.154	520.000	2.150.685.000	2750

СИНДИКАТ ДРАКОНОВ

Наименование	BV	Вес	Цена	Эпоха
ПЕХОТА				
Бронепехота “Каге”, лёгкая, огнемёт	79	4	1.850.000	Сейчас
Бронепехота “Каге”, лёгкая, пулемёт	77	4	1.850.000	Сейчас
Бронепехота “Каге”, лёгкая, малый лазер	88	4	1.850.000	Сейчас
Бронепехота “Каге”, лёгкая, TAG	63	4	1.850.000	Сейчас
Бронепехота «Каназучи», отделение	251	4	3.300.000	Сейчас
Бронепехота «Райден», огнемёт	150	4	2.400.000	Сейчас
Бронепехота «Райден», пулемёт	141	4	2.400.000	Сейчас
Бронепехота «Райден», малый лазер	177	4	2.400.000	Сейчас
Бронепехота «Райден», РБД	132	4	2.400.000	Сейчас
МАШИНЫ				
Тяжёлый танк Alacorn Mk.VI	1.372	95	16.609.125	Сейчас
Begemoth (Курита)	990	100	6.668.667	Сейчас
Challenger X MBT	1.176	90	15.691.150	Сейчас
Лёгкий танк Chevalier	444	35	985.629	2750
Daimyo HQ 67-K	330	50	1.504.792	3025
Demolisher (РСД)	830 (C³: 176)	80	4.644.000	Сейчас
Тяжёлый танк Demolisher II	1.039	100	7.511.000	Сейчас
J.Edgar (Курита)	476 (C³: 51)	25	1.253.125	3050
Тяжёлый ховертранспорт Maxim (3058)	548	50	1.558.000	Сейчас
Средний танк Myrmidon	492	40	1.791.600	Сейчас
Pegasus (C³)	569 (C³: 75)	35	1.985.883	Сейчас
Разведывательный ховертанк Pegasus	515	35	2.037.733	Сейчас
Средний ховертанк Plainsman	413	35	871.533	3025
Saracen (РСД)	435	35	892.925	Сейчас
Schiltron	776 (C³: 165)	80	10.959.666	Сейчас
Schiltron A	1.088 (C³: 241)	80	10.763.666	Сейчас
Schiltron B	1.071 (C³: 251)	80	11.712.166	Сейчас
Schiltron C	714 (C³: 174)	80	10.034.266	Сейчас
Schiltron D	1.211 (C³: 265)	80	13.738.083	Сейчас
Scorpion (РСД)	239	25	383.958	Сейчас
Sprint Scout	73	10	504.444	Сейчас
Sprint Scout (C³)	73 (C³: 4)	10	771.111	Сейчас
Sprint Scout (пехота)	12	10	171.111	Сейчас
Sprint Scout (лазер)	353	10	491.111	Сейчас
Striker (Narc)	356	35	1.050.646	Сейчас
Лёгкий танк Striker (3058)	449	35	1.143.471	Сейчас
Тяжёлый танк SturmFeur	763	85	2.395.288	3025
Тяжёлый танк Tokugawa	586	60	2.504.450	Сейчас
БЭТЛМЕХИ				
Akuma AKU-1X	1.535	90	9.502.280	Сейчас
Akuma AKU-1XJ	1.649	90	9.736.455	Сейчас
Archer ARC-2K	977	70	6.170.774	3050
Atlas AS7-C	1.650 (C³: 298)	100	22.930.000	Сейчас
Atlas AS7-CM	1.725 (C³: 250)	100	25.176.000	Сейчас
Atlas AS7-K	1.649	100	22.392.000	3050
Avatar AV1-O	1.089	70	17.100.231	Сейчас
Avatar AV1-OA	1.204	70	17.276.606	Сейчас
Avatar AV1-OB	1.179	70	17.902.418	Сейчас
Avatar AV1-OC	1.094 (C³: 196)	70	19.712.918	Сейчас
Avatar AV1-OD	1.170 (C³: 210)	70	17.187.356	Сейчас
Avatar AV1-OF	1.607	70	17.726.043	Сейчас
BattleMaster BLR-CM	1.651 (C³: 182)	85	13.344.050	Сейчас
BattleMaster BLR-K3	1.498 (C³: 291)	85	23.373.764	Сейчас
Bishamon BSN-3K	1.089	45	8.874.000	Сейчас
Bishamon BSN-4K	932 (C³: 65)	45	10.740.875	Сейчас
Black Hawk-KU BHKU-O	1.510	60	14.595.000	Сейчас
Black Hawk-KU BHKU-OA	1.508	60	15.162.000	Сейчас
Black Hawk-KU BHKU-OB	1.165	60	14.328.000	Сейчас
Black Hawk-KU BHKU-OC	1.485	60	14.280.000	Сейчас
Black Hawk-KU BHKU-OD	1.430	60	14.586.000	Сейчас
Black Hawk-KU BHKU-OE	1.710	60	15.546.000	Сейчас
Blackjack BJ2-O	1.187	50	8.923.439	Сейчас
Blackjack BJ2-OA	1.231	50	9.127.346	Сейчас
Blackjack BJ2-OB	1.298 (C³: 153)	50	9.671.096	Сейчас
Blackjack BJ2-OC	1.161	50	9.509.846	Сейчас
Blackjack BJ2-OD	1.184	50	8.973.596	Сейчас
Blackjack BJ2-OF	1.258	50	9.344.846	Сейчас
Catapult CPLT-K2	1.052	65	5.349.576	3025
Catapult CPLT-K5	1.244 (C³: 151)	65	12.249.876	Сейчас
Charger CGR-3K	1.485	80	21.228.722	3050
Charger CGR-C	1.479 (C³: 126)	80	21.624.722	Сейчас
Chimera CMA-1S	1.005	40	6.737.500	Сейчас
Chimera CMA-C	1.007 (C³: 118)	40	7.079.800	Сейчас
Clint CLNT-2-4T	531	40	3.143.280	3025
Crab CRB-20	921	50	3.915.876	3025
Crab CRB-27	965	50	4.050.876	2750
Crab CRB-C	950 (C³: 90)	50	4.365.876	Сейчас
Crusader CRD-3K	997	65	5.445.111	3025
Crusader CRD-4K	946	65	5.489.661	3050
Crusader CRD-5K	1.223 (C³: 183)	65	12.309.111	Сейчас
Cyclops CP-12-K	1.511	90	10.084.060	Сейчас

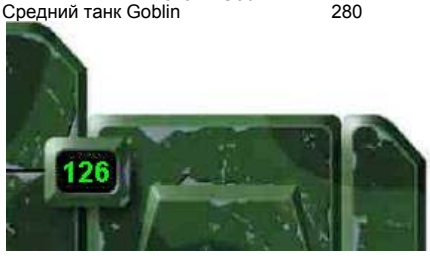
Наименование	BV	Вес	Цена	Эпоха
Daikyu DAI-01	1.324	70	16.239.308	Сейчас
Daikyu DAI-02	1.714 (С: 186)	70	17.221.906	Сейчас
Daimyo DMO-1K	936	40	3.265.548	Сейчас
Daimyo DMO-2K	928	40	3.142.348	Сейчас
Daimyo DMO-4K	1.034	40	3.167.548	Сейчас
Dragon DRG-1C	1.021	60	4.899.200	2750
Dragon DRG-1N	952	60	5.118.400	2750
Dragon DRG-5N	1.053	60	5.260.480	3050
Dragon Fire DGR-3F	1.618	75	15.946.000	Сейчас
Dragon Fire DGR-4F	1.565	75	16.093.000	Сейчас
Falcon Hawk FNHK-9K1A	900	35	4.436.551	Сейчас
Firestarter FS9-O	973	45	9.783.875	Сейчас
Firestarter FS9-OA	909	45	10.179.000	Сейчас
Firestarter FS9-OB	921 (С: 83)	45	10.493.017	Сейчас
Firestarter FS9-OC	946 (С: 70)	45	10.338.954	Сейчас
Firestarter FS9-OD	1.167 (С: 116)	45	10.930.736	Сейчас
Firestarter FS9-OE	932	45	9.819.400	Сейчас
Firestarter FS9-OG	1.008	45	10.183.986	Сейчас
Gallowglas GAL-1GLS	1.497	70	6.646.179	Сейчас
Gallowglas GAL-2GLS	1.664	70	6.596.454	Сейчас
Grand Dragon DRG-1G	997	60	5.212.800	3025
Grand Dragon DRG-5K	1.183	60	13.354.880	3050
Grand Dragon DRG-7K	1.280 (С: 165)	60	15.641.280	Сейчас
Grand Dragon DRG-C	1.154 (С: 136)	60	13.690.880	Сейчас
Grasshopper GHR-6K	1.484 (С: 162)	70	7.360.774	Сейчас
Grasshopper GHR-C	1.219 (С: 100)	70	6.672.274	Сейчас
Griffin GRF-1DS	1.202	55	10.041.108	3050
Griffin GRF-3M	1.440	55	10.250.746	3050
Griffin GRF-6S	1.461	55	9.155.540	Сейчас
Grim Reaper GRM-R-PR29	1.118	55	10.241.058	Сейчас
Gunslinger GUN-1ERD	2.176	85	16.397.013	Сейчас
Ha Otoko HKO-1C	1.082	65	11.637.561	Сейчас
Hatamoto-Chi HTM-27T	1.270	80	8.236.921	3039
Hatamoto-Chi HTM-28T	1.754 (С: 266)	80	8.483.400	Сейчас
Hatamoto-Hi HTM-27U	1.251	80	8.107.321	3039
Hatamoto-Hi HTM-C	1.237 (С: 190)	80	8.553.721	Сейчас
Hatamoto-Hi HTM-CM	1.238 (С: 157)	80	10.587.721	Сейчас
Hatamoto-Kaze HTM-27V	1.302	80	8.175.721	3039
Hatamoto-Ku HTM-27W	1.285	80	7.904.821	3039
Hatamoto-Mizo HTM-27Y	1.311	80	8.046.121	3039
Helios HEL-4A	1.426	60	5.604.800	Сейчас
Helios HEL-C	1.544 (С: 175)	60	6.008.000	Сейчас
Hermes II HER-4K	749	40	3.200.680	3025
Hitman HM-1	704	30	5.239.520	Сейчас
Hussar HSR-300-D	484	30	2.563.340	3025
JagerMech JM6-DD	713	65	11.393.526	3050
Jenner JR7-C	651 (С: 62)	35	3.589.876	Сейчас
Jenner JR7-D	669	35	3.198.376	3025
Jenner JR7-F	792	35	3.121.426	3025
Jenner JR7-K	694	35	3.306.376	3050
Kabuto KBO-7A	448	20	2.413.041	Сейчас
Katana CRK-5003-2	1.312	85	7.737.625	3050
Katana CRK-5003-C	1.321 (С: 180)	85	8.214.000	Сейчас
Katana CRK-5003-CM	1.331 (С: 159)	85	10.328.550	Сейчас
Kintaro KTO-20	1.081	55	4.921.458	3050
Kintaro KTO-C	1.069 (С: 117)	55	5.251.608	Сейчас
Komodo KIM-2	1.340	45	7.740.390	Сейчас
Komodo KIM-2A	1.268	45	7.740.390	Сейчас
Lancelot LNC25-02	968	60	4.769.600	3025
Lynx LNX-9C	1.478	55	10.164.643	Сейчас
Lynx LNX-9Q	1.525	55	10.105.743	Сейчас
Lynx LNX-9R	1.529	55	10.260.743	Сейчас
Mad Cat Mk.II	2.877	90	24.017.900	Сейчас
Maelstorm MTR-5K	1.490	75	18.016.688	Сейчас
Marauder II MAD-4S	2.249	100	19.002.000	Сейчас
Marauder MAD-5D	1.504	75	15.828.750	3050
Mauler MAL-1R	1.113	90	18.179.200	3050
Mauler MAL-3R	1.698 (С: 202)	90	19.433.675	Сейчас
Mauler MAL-C	1.133 (С: 261)	90	18.872.700	Сейчас
Mongoose MON-67	612	25	1.885.730	3025
Naginata NG-C3A	1.734 (С: 252)	95	12.910.170	Сейчас
Ninja-To NJT-2	1.171 (С: 177)	65	16.080.900	Сейчас
Ninja-To NJT-3	1.279 (С: 167)	65	15.915.900	Сейчас
No-Dachi NDA-1K	1.183	70	17.628.886	Сейчас
No-Dachi NDA-2K	1.216	70	17.832.461	Сейчас
No-Dachi NDA-2KO	1.303	70	17.704.961	Сейчас
O-Bakemono OBK-M10	1.027	80	18.093.451	Сейчас
Owens OW-1	695 (С: 57)	35	7.545.377	Сейчас
Owens OW-1A	551 (С: 32)	35	7.385.909	Сейчас
Owens OW-1B	629 (С: 41)	35	7.713.284	Сейчас
Owens OW-1C	729 (С: 79)	35	7.591.784	Сейчас
Owens OW-1D	526 (С: 28)	35	7.613.721	Сейчас
Owens OW-1E	654 (С: 56)	35	7.887.096	Сейчас
Panther PNT-10K	706	35	2.879.911	3050
Panther PNT-9R	664	35	2.485.711	2750
Panther PNT-C	696 (С: 94)	35	3.082.411	Сейчас
Phoenix Hawk PXH-1K	872	45	3.628.553	3025
Phoenix Hawk PXH-3K	1.204	45	8.288.490	3050
Quickdraw QKD-5K	1.170	60	5.720.960	3050
Quickdraw QKD-8K	1.375	60	6.244.160	Сейчас
Quickdraw QKD-C	1.124 (С: 86)	60	6.052.160	Сейчас
Raptor RTX1-O	655	25	3.917.449	Сейчас
Raptor RTX1-OA	702	25	3.918.622	Сейчас
Raptor RTX1-OB	533	25	4.030.340	Сейчас
Raptor RTX1-OC	797	25	4.156.512	Сейчас
Raptor RTX1-OD	428 (С: 45)	25	4.228.387	Сейчас
Raptor RTX1-OE	517	25	3.820.964	Сейчас
Raptor RTX1-OF	959	25	4.589.324	Сейчас
Sentinel STN-3M	655	40	3.287.480	3050
Sentinel STN-C	586 (С: 47)	40	3.581.480	Сейчас
Shadow Hawk SHD-2K	1.018	55	4.505.283	3025
Shugenja SJA-7D	1.274 (С: 226)	75	17.745.000	Сейчас
Spider SDR-5K	433	30	2.728.440	3025
Spider SDR-5V	514	30	2.984.540	2750
Spider SDR-7M	492	30	3.115.840	3050
Spider SDR-C	500 (С: 33)	30	3.414.840	Сейчас
Strider SR1-O	738	40	4.732.439	Сейчас
Strider SR1-OA	613 (С: 28)	40	4.809.439	Сейчас
Strider SR1-OB	798	40	4.348.750	Сейчас
Strider SR1-OC	759 (С: 75)	40	4.716.250	Сейчас
Strider SR1-OD	713 (С: 61)	40	4.795.439	Сейчас
Strider SR1-OE	864	40	4.572.750	Сейчас
Strider SR1-OF	878	40	4.947.250	Сейчас
Sunder SD1-O	1.381	90	27.774.438	Сейчас
Sunder SD1-OA	1.722	90	27.911.000	Сейчас
Sunder SD1-OB	1.362 (С: 161)	90	34.511.125	Сейчас
Sunder SD1-OC	1.493 (С: 195)	90	28.382.438	Сейчас
Sunder SD1-OD	1.782	90	28.604.500	Сейчас
Tai-sho TSH-7S		85	13.738.100	Сейчас
Tessen TSN-C3	1.090 (С: 140)	50	10.089.000	Сейчас
Trebuchet TBT-7K	792	50	4.085.001	3025
Trebuchet TBT-9K	1.097 (С: 128)	50	8.913.500	Сейчас
Venom SDR-9K	634	35	6.371.911	Сейчас
Venom SDR-9KA	677	35	6.344.911	Сейчас
Venom SDR-9KB	638	35	6.063.436	Сейчас
Victor VTR-10D	1.723	80	9.178.321	Сейчас
Victor VTR-9K	1.634	80	8.499.721	3050
Victor VTR-C	1.601 (С: 160)	80	8.958.721	Сейчас
Wasp WSP-1K	330	20	1.613.520	3025
Whitworth WTH-2	784	40	3.080.934	3050
Whitworth WTH-2A	1.037 (С: 118)	40	3.659.484	Сейчас
Wolf Trap WFT-1	1.069	45	7.872.558	3050
Wolf Trap WFT-C	836 (С: 99)	45	8.203.158	Сейчас
Wolverine WVR-6K	970	55	4.514.196	3025
Wolverine WVR-7K	1.165	55	9.962.058	3050
Wolverine WVR-8C	1.356 (С: 125)	55	10.568.106	Сейчас
Wolverine WVR-8K	1.481	55	10.289.106	Сейчас
Wyvern WVE-6N	797	45	3.241.765	3025
ТРАДИЦИОННЫЕ ИСТРЕБИТЕЛИ				
‘Mechbuster	434	50	767.792	3025
‘Mechbuster (вариант с лазером)	378	50	576.542	3025
‘Mechbuster (вариант с РБД)	484	50	848.042	3025
АЭРОКОСМИЧЕСКИЕ ИСТРЕБИТЕЛИ				
Ahab AHB-443	1.182	90	6.005.755	2750
Chippewa CHP-W5	1.154	90	5.410.530	3025
Corsair CSR-V12	1.006	50	2.293.958	3025
Hammerhead HMR-HD	992	75	4.443.656	2570
Hellcat II HCT-213B	1.077	50	2.837.292	2750
Ironsides IRN-SD1	1.179	65	3.862.795	2750
Lucifier II LCF-R16K	959	65	3.458.405	3025

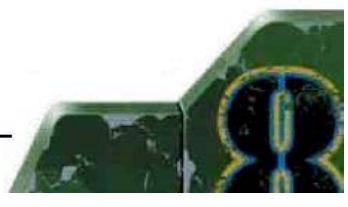
Наименование	BV	Вес	Цена	Эпоха
Lucifier II LCF-R16KR	1.303	65	8.571.845	3050
Oni ON-1	1.144	55	3.326.390	Сейчас
Riever F-100	1.397	100	6.313.500	3025
Riever F-100B	1.223	100	5.881.500	3025
Sai S-4	1.075	40	5.285.280	Сейчас
Sai S-7	1.016	40	4.735.920	Сейчас
Samurai SL-25	969	50	2.473.042	3025
Shilone SL-17	1.149	65	3.399.045	3025
Shilone SL-17AC	1.016	65	3.185.720	3025
Shilone SL-17R	1.214	65	3.505.045	3050
Sholagar SL-21	624	35	2.052.353	3025
Sholagar SL-21L	734	35	2.046.478	3025
Slayer SL-15	1.279	80	4.454.053	2750
Slayer SL-15A	1.243	80	4.673.853	3025
Slayer SL-15B	1.243	80	4.673.853	3025
Slayer SL-15C	1.243	80	4.673.853	3025
Slayer SL-15R	1.353	80	4.767.653	3050
Sparrowhawk SPR-H5K	505	30	1.700.620	3025
Tatsu MIK-O	1.301	70	9.889.931	Сейчас
Tatsu MIK-OA	1.596	70	10.222.369	Сейчас
Tatsu MIK-OB	1.542	70	11.707.369	Сейчас
Tatsu MIK-OC	1.466	70	10.158.244	Сейчас
ШАТТЛЫ				
Condor (модерниз.)	2.549	4.500	299.081.520	Сейчас
Nagumo	3.767	4.200	378.370.800	Сейчас
Nekohono'o	27.193	16.000	933.564.800	Сейчас
Okinawa	3.571	4.500	292.839.120	Сейчас
Rose	3.843	16.000	340.794.720	Сейчас
Triumph (модерниз.)	3.160	6.000	321.948.000	Сейчас
«ПРЫГУНЫ»				
Chimeisho	1.921	245.000	1.140.338.000	Сейчас
БОЕВЫЕ КОРАБЛИ				
Тяжёлый крейсер Aegis (2372)	91.954	750.000	5.313.568.000	2950+
Эсминец Baron	63.094	550.000	1.770.422.000	2950+
Фрегат Congress	79.122	760.000	9.574.918.000	Сейчас
Эсминец Essex	62.357	620.000	4.683.539.600	Сейчас
Корвет Inazuma	45.078	200.000	11.672.378.000	Сейчас
Крейсер Kirishima	92.373	790.000	12.849.998.600	Сейчас
Фрегат Kyushu	66.790	630.000	14.686.730.000	Сейчас
Эсминец Tatsumaki	62.319	520.000	3.815.059.000	Сейчас
Корвет Vigilant	31.096	140.000	1.544.186.000	2950+

ФЕДЕРАТИВНЫЕ СОЛНЦА

ПЕХОТА				
Бронепехота «Кавалер», огнемёт	150	4	2.400.000	Сейчас
Бронепехота «Кавалер», пулемёт	141	4	2.400.000	Сейчас
Бронепехота «Кавалер», малый лазер	177	4	2.400.000	Сейчас
Бронепехота «Кавалер», РБД	132	4	2.400.000	Сейчас
Бронепехота «Инфильтратор»	60	4	1.8400.000	Сейчас
Бронепехота «Инфильтратор Mk.II»	121	4	2.600.000	Сейчас
Бронепехота «Ленивец»	109	4	1.800.000	Сейчас
МАШИНЫ				
Ajax A	1.409 (C³: 265)	90	19.633.531	Сейчас
Штурмовой танк Ajax	1.210 (C³: 255)	90	19.195.938	Сейчас
Ajax B	1.081 (C³: 233)	90	23.174.062	Сейчас
Тяжёлый танк Alacorn Mk.VI	1.372	95	16.609.125	Сейчас
Тяжёлый танк Alacorn Mk.VII	1.532	95	17.160.000	Сейчас
Штурмовой танк Brutus	797	75	3.694.250	3025
Разведмашина Centipede	168	20	541.100	Сейчас
Challenger X MBT	1.176	90	15.691.150	Сейчас
Лёгкий танк Chevalier	444	35	985.629	2750
Condor (Дэвион)	376	50	1.280.000	3025
Разведмашина Darter	46	13	69.491	2950
Разведмашина Darter (РБД-2)	78	13	102.506	2950
Разведмашина Darter (РБД-4)	113	13	155.756	2950
Лёгкий разведвертолёт Ferret	45	5	46.764	3025
Лёгкий разведвертолёт Ferret (бронированный)	55	5	58.431	3025
Лёгкий разведвертолёт Ferret (грузовой)	1	5	46.764	3025
Glory (лёгкая гауссова винтовка)	915	85	5.873.750	Сейчас
Машина тяжёлой огневой поддержки Glory	1.149	85	6.140.150	Сейчас
Goblin (РДД)	380	45	848.975	2750
Goblin (РБД)	371	45	933.075	2750
Машина поддержки пехоты Goblin	435	45	1.739.275	Сейчас
Средний танк Goblin	280	45	607.550	2750

Наименование	BV	Вес	Цена	Эпоха
Manteuffel A	987 (C³: 137)	70	16.675.052	Сейчас
Атакующий танк Manteuffel	1.017 (C³: 152)	70	16.865.771	Сейчас
Manteuffel B	1.028	70	16.058.802	Сейчас
СВВП Marten	163	15	243.000	3025
Minion (компьютер нацеливания)	326	20	534.333	Сейчас
Улучшенная тактическая машина Minion	285 (C³: 34)	20	870.333	Сейчас
Morningstar (командование роты)	350 (C³: 35)	60	10.439.650	Сейчас
Morningstar (лазер)	601	60	6.544.850	Сейчас
Командная машина Morningstar	412 (C³: 47)	60	8.353.150	Сейчас
Musketeer (бронированный)	553	50	1.672.667	Сейчас
Ховертанк Musketeer	834	50	1.846.667	Сейчас
Средний танк Myrmidon	492	40	1.791.600	Сейчас
Neptune (РДД)	733	100	5.271.000	3025
Neptune (РБД)	704	100	5.304.000	3025
Подлодка Neptune	604	100	4.614.000	3025
Partisan (RAC)	881 (C³: 202)	80	4.945.500	Сейчас
Pegasus (C³)	569 (C³: 75)	35	1.985.883	Сейчас
Разведывательный ховертанк Pegasus	515	35	2.037.733	Сейчас
Pilum («Стрела-IV»)	585	70	3.000.150	Сейчас
Тяжёлый танк Pilum	767	70	3.324.150	Сейчас
Schiltron	776 (C³: 165)	80	10.959.666	Сейчас
Schiltron A	1.088 (C³: 241)	80	10.763.666	Сейчас
Schiltron B	1.071 (C³: 251)	80	11.712.166	Сейчас
Schiltron C	714 (C³: 174)	80	10.034.266	Сейчас
Schiltron D	1.211 (C³: 265)	80	13.738.083	Сейчас
Sprint Scout	73	10	504.444	Сейчас
Sprint Scout (C³)	73 (C³: 4)	10	771.111	Сейчас
Sprint Scout (пехота)	12	10	171.111	Сейчас
Sprint Scout (лазер)	353	10	491.111	Сейчас
Лёгкий танк Striker (3058)	449	35	1.143.471	Сейчас
Striker (Narc)	356	35	1.050.646	Сейчас
Typhoon (RAC)	1.056	70	3.099.825	Сейчас
Городская штурмовая машина Typhoon	726	70	2.850.075	Сейчас
Vedette (RAC)	512	50	948.500	Сейчас
Warrior H-8	548	20	740.000	Сейчас
БЭТЛМЕХИ				
Archer ARC-8M	1.377	70	7.593.674	Сейчас
Argus AGS-2D	1.360	60	12.268.800	Сейчас
Argus AGS-4D	1.426	60	11.978.400	Сейчас
Assassin ASN-101	586	40	3.533.064	3025
Atlas AS7-K	1.649	100	22.392.000	3050
Atlas AS7-5	1.688	100	10.368.000	3050
Avatar AV1-O	1.089	70	17.100.231	Сейчас
Avatar AV1-OA	1.204	70	17.276.606	Сейчас
Avatar AV1-OB	1.179	70	17.902.418	Сейчас
Avatar AV1-OC	1.094 (C³: 196)	70	19.712.918	Сейчас
Avatar AV1-OD	1.170 (C³: 210)	70	17.187.356	Сейчас
Avatar AV1-OF	1.607	70	17.726.043	Сейчас
Axman AXM-1N	1.165	65	11.840.511	3050
Axman AXM-2N	1.238	65	11.989.011	3050
Axman AXM-3S	1.499	65	10.806.180	Сейчас
Bandersnatch BNDR-01A	1.216	75	15.986.250	Сейчас
Banshee BNC-3S	1.323	95	8.952.645	3025
Banshee BNC-5S	1.613	95	25.429.496	3050
Battle Hawk BH-K305	710	30	3.761.940	Сейчас
BattleMaster BLR-1D	1.323	85	8.146.044	3025
BattleMaster BLR-3S	1.165	85	19.778.844	3050
Berserker BRZ-A3	1.654	100	32.120.334	Сейчас
Black Hawk-KU BHKU-O	1.510	60	14.595.000	Сейчас
Black Hawk-KU BHKU-OA	1.508	60	15.162.000	Сейчас
Black Hawk-KU BHKU-OB	1.165	60	14.328.000	Сейчас
Black Hawk-KU BHKU-OC	1.485	60	14.280.000	Сейчас
Black Hawk-KU BHKU-OD	1.430	60	14.586.000	Сейчас
Black Hawk-KU BHKU-OE	1.710	60	15.546.000	Сейчас
Blackjack BJ-1	795	45	3.147.225	2750
Blackjack BJ-1DB	881	45	3.105.175	3025
Blackjack BJ-1DC	718	45	2.973.950	3025
Blackjack BJ-2	858	45	3.441.575	3050
Blackjack BJ2-O	1.187	50	8.923.439	Сейчас
Blackjack BJ2-OA	1.231	50	9.127.346	Сейчас
Blackjack BJ2-OB	1.298 (C³: 153)	50	9.671.096	Сейчас
Blackjack BJ2-OC	1.161	50	9.509.846	Сейчас





Наименование	BV	Вес	Цена	Эпоха
Blackjack BJ2-OD	1.184	50	8.973.596	Сейчас
Blackjack BJ2-OF	1.258	50	9.344.846	Сейчас
Blackjack BJ-3	1.099	45	3.592.375	3025
Black Knight BL-12-KNT	1.450	75	7.460.250	Сейчас
Bushwacker BSW-X1	1.073	55	9.807.368	Сейчас
Caesar CES-3R	1.420	70	13.424.674	3050
Caesar CES-4S	1.439	70	11.560.340	Сейчас
Cataphract CTF-3D	1.266	70	13.588.554	3050
Cataphract CTF-3L	1.302	70	15.379.504	3050
Centurion CN9-D	894	50	9.628.500	3050
Centurion CN9-D3	968	50	10.678.500	3050
Centurion CN9-DS	1.376 (C³: 156)	50	11.010.000	Сейчас
Cestus CTS-6Y	1.495	65	11.327.361	2750
Cestus CTS-6Z	1.275	65	11.432.961	Сейчас
Chimera CMA-1S	1.005	40	6.737.500	Сейчас
Chimera CMA-C	1.007 (C³: 118)	40	7.079.800	Сейчас
Clint CLNT-2-4T	531	40	3.143.280	3025
Commando COM-2D	432	25	1.891.250	2570
Commando COM-5S	504	25	2.118.750	3050
Crusader CRD-3D	1.020	65	5.620.011	3025
Crusader CRD-4D	1.015	65	5.653.011	3050
Crusader CRD-5S	1.149	65	5.925.756	3050
Dart DRT-3S	360	25	2.183.750	Сейчас
Dart DRT-6S	548	25	2.292.500	Сейчас
Dervish DV-7D	1.328	55	5.645.618	3050
Dervish DV-8D	1.415	55	11.154.316	Сейчас
Devastator DVS-2	2.093	100	22.398.000	Сейчас
Devastator DVS-3	2.182	100	22.270.500	Сейчас
Emperor EMP-6A	1.636	90	18.682.700	2750
Enforcer ENF-4R	895	50	3.536.876	2750
Enforcer ENF-5D	1.039	50	8.808.876	3050
Enforcer III ENF-6M	1.427	50	8.685.876	Сейчас
Enforcer III ENF-6T	1.614	50	8.525.000	Сейчас
Exterminator EXT-4A	1.067	65	6.485.299	3025
Falconer FLC-8R	1.887	75	18.891.250	Сейчас
Falcon FLC-4N	523	30	2.249.390	2750
Falcon Hawk FNHK-9K	889	35	4.544.551	Сейчас
Falcon Hawk FNHK-9K1A	900	35	4.436.551	Сейчас
Fireball ALM-7D	289	20	3.024.641	Сейчас
Fireball ALM-8D	481	20	3.107.441	Сейчас
Fireball ALM-9D	434	20	3.135.041	Сейчас
Firestarter FS9-O	973	45	9.783.875	Сейчас
Firestarter FS9-OA	909	45	10.179.000	Сейчас
Firestarter FS9-OB	921 (C³: 83)	45	10.493.017	Сейчас
Firestarter FS9-OC	946 (C³: 70)	45	10.338.954	Сейчас
Firestarter FS9-OD	1.167 (C³: 116)	45	10.930.736	Сейчас
Firestarter FS9-OG	1.008	45	10.183.986	Сейчас
Firestarter FS9-S	551	45	3.241.688	3050
Firestarter FS9-S1	613	45	3.511.688	3050
Gallowglas GAL-1GLS	1.497	70	6.646.179	Сейчас
Gallowglas GAL-2GLS	1.664	70	6.596.454	Сейчас
Garm GRM-01A	662	35	2.874.061	Сейчас
Garm GRM-01B	732	35	2.961.811	Сейчас
Garm GRM-01C	960	35	2.968.560	Сейчас
Goliath GOL-5D	1.668	80	8.243.941	Сейчас
Griffin GRF-1DS	1.202	55	10.041.108	3050
Griffin GRF-3M	1.440	55	10.250.746	3050
Griffin GRF-6S	1.461	55	9.155.540	Сейчас
Guillotine GLT-8D	1.627	70	7.364.684	Сейчас
Gunslinger GUN-1ERD	2.176	85	16.397.013	Сейчас
Hatchetman HCT-5S	826	45	6.135.240	3050
Hatchetman HCT-6D	1.424	45	7.667.890	Сейчас
Helios HEL-3D	1.559	60	5.736.000	Сейчас
Hellspawn HSN-7D	1.094	45	8.375.200	Сейчас
Hellspawn HSN-8E	1.186	45	8.810.200	Сейчас
Hellspawn HSN-9F	998	45	7.990.950	Сейчас
Hollander BZK-F3	861	35	2.585.161	Сейчас
Hornet HNT-151	429	20	1.248.701	3025
Hornet HNT-171	491	20	1.374.401	3050
Hunchback HBK-5P	1.162 (C³: 164)	50	4.594.000	Сейчас
Jackal JA-KL-55	902	30	4.610.840	Сейчас
JagerMech III JM6-D3	1.225	65	14.006.577	Сейчас
JagerMech JM6-A	841	65	5.514.576	3025
JagerMech JM6-DD	713	65	11.393.526	3050
JagerMech JM6-S	749	65	5.232.426	2750
JagerMech JM7-D	1.171	70	13.742.234	Сейчас

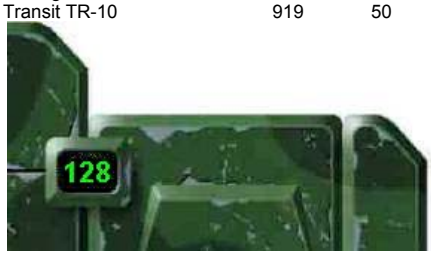
Наименование	BV	Вес	Цена	Эпоха
JagerMech JM7-F	1.562	70	13.715.034	Сейчас
Javelin JVN-10F	702	30	2.361.840	3025
Javelin JVN-10P	514	30	2.370.940	3050
Javelin JVN-11D	977 (C³: 118)	30	4.504.240	Сейчас
Jenner JR7-D	669	35	3.198.376	3025
King Crab KGC-0000	1.401	100	9.582.000	3025
Lineholder KW1-LH8	1.081	55	5.121.716	Сейчас
Locust LCT-3D	377	20	1.660.001	3050
Locust LCT-5M	516	20	3.318.000	Сейчас
Longbow LGB-12C	1.342	85	17.577.312	Сейчас
Longbow LGB-7V	1.366	85	17.176.325	Сейчас
Lynx LNX-9C	1.478	55	10.164.643	Сейчас
Lynx LNX-9Q	1.525	55	10.105.743	Сейчас
Lynx LNX-9R	1.529	55	10.260.743	Сейчас
Mad Cat Mk.II	2.877	90	24.017.900	Сейчас
Maelstorm MTR-5K	1.490	75	18.016.688	Сейчас
Marauder II MAD-4S	2.249	100	19.002.000	Сейчас
Marauder MAD-3D	1.136	75	6.597.500	3025
Marauder MAD-5D	1.504	75	15.828.750	3050
Marauder MAD-5R	1.548 (C³: 279)	75	16.233.000	Сейчас
Marauder MAD-5S	1.466	75	15.498.000	3050
Marauder MAD-5T	1.390	75	15.326.500	Сейчас
Marauder MAD-7D	1.582	75	15.680.000	Сейчас
Nightsky NGS-4S	1.029	50	9.420.000	Сейчас
Nightsky NGS-4T	1.107	50	9.627.375	Сейчас
Nightsky NGS-5S	904	50	8.907.000	Сейчас
Nightsky NGS-5T	1.175	50	9.607.500	Сейчас
Nightsky NGS-9FC	1.600	95	25.712.441	Сейчас
Nightsky NGS-9J	2.135	95	20.159.978	Сейчас
Orion ON2-M	1.626	75	7.735.000	3050
Osiris OSR-3D	937	30	5.230.550	Сейчас
Osiris OSR-4D	1.081	30	5.562.700	Сейчас
Ostsol OTL-5D	1.084	60	5.152.960	Сейчас
Ostsol OTL-6D	1.379	60	13.119.360	Сейчас
Panther PNT-12A	925	35	2.881.260	Сейчас
Penetrator PTR-4D	1.375	75	7.628.250	Сейчас
Penetrator PTR-4F	1.384	75	7.523.250	Сейчас
Penetrator PTR-6M	1.459	75	7.453.250	Сейчас
Penetrator PTR-6S	1.391	75	7.952.000	Сейчас
Phoenix Hawk PXH-1D	883	45	4.057.390	3025
Phoenix Hawk PXH-3D	1.148	45	8.394.340	3050
Phoenix Hawk PXH-3PL	1.116	45	8.015.165	Сейчас
Phoenix Hawk PXH-6D	1.463	45	8.468.290	Сейчас
Pillager PLG-3Z	2.551	100	22.290.000	2750
Rakshasa MDG-1A	1.412	75	18.838.750	Сейчас
Rakshasa MDG-1B	1.439	75	18.488.750	Сейчас
Rakshasa MDG-2A	1.480	75	18.346.125	Сейчас
Raptor RTX1-O	655	25	3.917.449	Сейчас
Raptor RTX1-OA	702	25	3.918.622	Сейчас
Raptor RTX1-OB	533	25	4.030.340	Сейчас
Raptor RTX1-OC	797	25	4.156.512	Сейчас
Raptor RTX1-OD	428 (C³: 45)	25	4.228.387	Сейчас
Raptor RTX1-OE	517	25	3.820.964	Сейчас
Raptor RTX1-OF	959	25	4.589.324	Сейчас
Raven RVN-3L	592	35	5.353.425	3050
Rifleman RFL-3C	860	60	4.808.000	3025
Rifleman RFL-4D	869	60	4.980.800	3025
Rifleman RFL-5D	1.115	60	10.208.000	3050
Rifleman RFL-6X	1.275	60	12.232.800	Сейчас
Rifleman RFL-8D	1.664	60	10.464.000	Сейчас
Sagittaire SGT-8R	1.740	95	20.226.375	Сейчас
Salamander PPR-5S	1.381	80	18.406.921	Сейчас
Scarabus SCB-9A	732	30	5.489.770	Сейчас
Sentinel STN-4D	1.064	40	3.757.880	Сейчас
Sentry SNT-04	961	40	3.232.928	Сейчас
Shadow Hawk SHD-2D	765	55	4.617.658	3025
Shadow Hawk SHD-2D2	896	55	4.471.658	3050
Shadow Hawk SHD-5D	1.629	55	5.623.606	Сейчас
Specter SPR-5F	1.141	35	6.136.718	2750
Spider SDR-5D	412	30	2.942.290	3025
Stalker STK-7D	1.533	85	8.294.938	Сейчас
Stealth STH-1D	1.067	45	10.166.240	Сейчас
Strider SR1-O	738	40	4.732.439	Сейчас
Strider SR1-OA	613 (C³: 28)	40	4.809.439	Сейчас
Strider SR1-OB	798	40	4.3483750	Сейчас
Strider SR1-OC	759 (C³: 75)	40	4.716.250	Сейчас

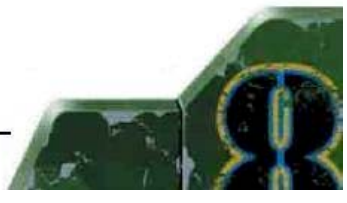
Наименование	BV	Вес	Цена	Эпоха
Strider SR1-OD	713 (C³: 61)	40	4.795.439	Сейчас
Strider SR1-OE	864	40	4.572.750	Сейчас
Strider SR1-OF	878	40	4.947.250	Сейчас
Sunder SD1-O	1.381	90	27.774.438	Сейчас
Sunder SD1-OA	1.722	90	27.911.000	Сейчас
Sunder SD1-OB	1.362 (C³: 161)	90	34.511.125	Сейчас
Sunder SD1-OC	1.493 (C³: 195)	90	28.382.438	Сейчас
Sunder SD1-OD	1.782	90	28.604.500	Сейчас
Templar TLR1-O	1.770	85	25.338.449	Сейчас
Templar TLR1-OA	2.047	85	26.270.387	Сейчас
Templar TLR1-OB	1.451	85	25.484.137	Сейчас
Templar TLR1-OC	1.726	85	26.871.637	Сейчас
Thanatos THS-4S	1.639 (C³: 156)	75	19.339.250	Сейчас
Thunderbolt TDR-9NAIS	1.637	65	14.413.959	Сейчас
UrbanMech UM-R70	604	30	1.774.825	Сейчас
Uziel UZL-2S	1.215	50	10.038.750	Сейчас
Uziel UZL-3S	1.029	50	9.783.750	Сейчас
Valkyrie VLK-QA	640	30	2.205.320	3025
Valkyrie VLK-QD	690	30	2.548.520	3050
Valkyrie VLK-QD1	835	30	3.907.020	Сейчас
Valkyrie VLK-QD3	853	30	3.141.320	Сейчас
Valkyrie VLK-QF	563	30	2.163.070	3025
Victor VTR-10D	1.723	80	9.178.321	Сейчас
Victor VTR-9K	1.634	80	8.499.721	3050
Warhammer WHM-6D	1.169	70	5.945.184	3025
Warhammer WHM-6K	1.022	70	6.059.084	3025
Warhammer WHM-7S	1.236	70	6.577.584	3050
Warhammer WHM-8D	1.396 (C³: 247)	70	7.500.684	Сейчас
Warhammer WHM-9D	1.841	70	16.344.366	Сейчас
Wasp WSP-1D	327	20	1.636.320	3025
Wasp WSP-1S	336	20	1.725.120	3050
Wasp WSP-3S	584	20	2.535.120	Сейчас
Watchman WTC-4M	865	40	2.990.028	Сейчас
Whitworth WTH-2	784	40	3.080.934	3050
Whitworth WTH-2A	1.037 (C³: 118)	40	3.659.484	Сейчас
Wolfhound WLF-2	903	35	3.171.180	3050
Wolfhound WLF-3S	944	35	4.795.268	Сейчас
Wolverine WVR-7D	1.090	55	11.270.258	3050
Wolverine WVR-8D	1.354	55	11.470.206	Сейчас
Wolverine WVR-9D	1.123	55	11.078.056	Сейчас
Zeus ZEU-9S	1.419	80	8.614.201	3050
АЭРОКОСМИЧЕСКИЕ ИСТРЕБИТЕЛИ				
Chippewa CHP-W10	1.487	90	5.265.530	3025
Chippewa CHP-W7	1.487	90	13.073.055	3050
Corsair CSR-V12	1.006	50	2.293.958	3025
Corsair CSR-V14	1.259	50	2.623.958	Сейчас
Corsair CSR-V20	986	50	2.271.458	3025
Dagger DARO-1	1.559	45	6.727.470	Сейчас
Dagger DARO-1A	1.486	45	6.376.814	Сейчас
Dagger DARO-1B	1.345	45	6.925.767	Сейчас
Hellcat HCT-213	1.079	60	2.992.080	2750
Lucifier LCF-R15	1.079	65	3.162.311	2570
Lucifier LCF-R16	1.418	65	3.709.536	3050
Lucifier LCF-R20	1.441	65	2.799.261	2750
Riever F-700A	1.768	100	16.530.000	3050
Sai S-4	1.075	40	5.285.280	Сейчас
Seydlitz SYD-Z1	472	20	1.370.380	2570
Seydlitz SYD-Z2A	822	20	2.371.820	3050
Slayer SL-15R	1.353	80	4.767.653	3050
Sparrowhawk SPR-6D	680	30	3.552.005	3050
Sparrowhawk SPR-H5	634	30	1.740.870	2570
Sparrowhawk SPR-H8	452	30	1.684.232	3025
Starfire SF-1X	955	55	2.939.045	-
Stingray F-90	1.105	60	2.979.080	2750
Stingray F-92	1.435	60	3.473.080	3050
Stuka STU-D6	1.838	100	16.170.000	3050
Stuka STU-K10	1.565	100	6.039.000	2750
Stuka STU-K15	1.403	100	6.212.250	3025
Stuka STU-K5	1.537	100	6.156.000	2570
Thrush TR-7	529	25	1.685.156	2750
Transgressor TR-13	1.309	75	4.024.281	3025
Transgressor TR-13A	1.678	75	4.574.281	3050
Transit TR-10	919	50	2.442.708	3025

Наименование	BV	Вес	Цена	Эпоха
ШАТТЛЫ				
Avenger (модерниз.)	6.544	1.400	298.355.400	3050
CargoKing	2.980	12.500	261.960.272	-
CargoMaster	4.555	12.500	368.889.472	-
Claymore	3.989	1.400	285.923.520	Сейчас
Conquistador	22.379	17.400	1.680.732.000	Сейчас
Excalibur (модерниз.)	3.393	16.000	435.251.600	Сейчас
Fortress (модерниз.)	5.831	6.000	456.878.800	Сейчас
Gazelle (модерниз.)	2.539	2.500	214.477.776	Сейчас
Hercules	3.881	7.200	360.236.240	Сейчас
Leopard (модерниз.)	2.541	1.900	227.750.400	Сейчас
Leopard CV (модерниз.)	2.541	1.900	220.222.464	Сейчас
Overlord (модерниз.)	4.892	9.700	395.007.872	Сейчас
Overlord-A3	21.988	9.700	790.021.120	Сейчас
БОЕВЫЕ КОРАБЛИ				
Тяжёлый крейсер Aegis (2372)	91.954	750.000	5.313.568.000	2950+
Крейсер Avalon	162.770	770.000	20.291.042.000	Сейчас
Эсминец Baron	63.094	550.000	1.770.422.000	2950+
Фрегат Congress (2750)	98.228	760.000	3.637.888.000	2950+
Эсминец Davion	190.968	520.000	2.599.934.000	2570+
Эсминец Davion II	195.784	580.000	4.405.522.000	2950+
Корвет Fox	37.029	240.000	16.424.809.360	Сейчас
Корвет Vigilant	31.096	140.000	1.544.186.000	2950+

СВОБОДНАЯ РАСАЛХАГСКАЯ РЕСПУБЛИКА

МАШИНЫ				
Demon	774	60	2.185.950	3025
Gabriel	175	5	98.633	3025
Magi	395	70	3.585.867	3025
Тяжёлый ховертранспорт Maxim (3058)	548	50	1.558.000	Сейчас
Средний ховертанк Plainsman	413	35	871.533	3025
Puma	936	95	5.914.838	3025
Rhino	904	80	3.838.500	3025
Schiltron	776 (C³: 165)	80	10.959.666	Сейчас
Sprint Scout	73	10	504.444	Сейчас
Sprint Scout (C³)	73 (C³: 4)	10	771.111	Сейчас
Sprint Scout (пехота)	12	10	171.111	Сейчас
Sprint Scout (лазер)	353	10	491.111	Сейчас
Warrior H-8	548	20	740.000	Сейчас
Zephyr	640	40	2.323.950	3025
БЭТЛМЕХИ				
Archer ARC-5R	1.319	70	7.287.674	3050
Archer ARC-6S	1.480	70	11.921.165	Сейчас
Atlas AS7-K	1.649	100	22.392.000	3050
Axman AXM-1N	1.165	65	11.840.511	3050
Banshee BNC-3S	1.323	95	8.952.645	3025
Banshee BNC-5S	1.613	95	25.429.496	3050
BattleMaster BLR-4S	1.606	85	16.984.110	Сейчас
Beowulf BEO-12	1.147	45	9.180.240	Сейчас
Berserker BRZ-A3	1.654	100	32.120.334	Сейчас
Black Hawk-KU BHKU-O	1.510	60	14.595.000	Сейчас
Black Hawk-KU BHKU-OA	1.508	60	15.162.000	Сейчас
Black Hawk-KU BHKU-OB	1.165	60	14.328.000	Сейчас
Black Hawk-KU BHKU-OC	1.485	60	14.280.000	Сейчас
Black Hawk-KU BHKU-OD	1.430	60	14.586.000	Сейчас
Black Hawk-KU BHKU-OE	1.710	60	15.546.000	Сейчас
Black Knight BL-6-KNT	1.191	75	6.786.938	3025
Bombardier BMB-12D	1.277	65	13.958.562	3025
Catapult CPLT-K2	1.052	65	5.349.576	3025
Cestus CTS-6Y	1.495	65	11.327.361	3025
Champion CHP-1N	942	60	5.674.400	3025
Charger CGR-3K	1.485	80	21.228.722	3050
Cobra CBR-02	994	45	4.143.375	Сейчас
Commando COM-2D	432	25	1.891.250	3025
Commando COM-5S	504	25	2.118.750	3050
Crab CRB-27	965	50	4.050.876	3025
Crusader CRD-4K	946	65	5.489.661	3050
Crusader CRD-5K	1.223 (C³: 183)	65	12.309.111	Сейчас
Daimyo DMO-1K	936	40	3.265.548	Сейчас
Dragon DRG-1C	1.021	60	4.899.200	3025
Dragon DRG-1N	952	60	5.118.400	3025
Dragon DRG-5N	1.053	60	5.260.480	3050





Наименование	BV	Вес	Цена	Эпоха
Dragon Fire DRG-3F	1.618	75	15.946.000	Сейчас
Firestarter FS9-O	973	45	9.783.875	Сейчас
Firestarter FS9-OA	909	45	10.179.000	Сейчас
Firestarter FS9-OB	921 (C^3: 83)	45	10.493.017	Сейчас
Firestarter FS9-OC	946 (C^3: 70)	45	10.338.954	Сейчас
Firestarter FS9-OD	1.167 (C^3: 116)	45	10.930.736	Сейчас
Firestarter FS9-S	551	35	3.241.688	3050
Flashman FLS-8K	1.409	75	17.831.625	3025
Gallowglas GAL-1GLS	1.497	70	6.646.179	Сейчас
Grand Dragon DRG-1G	997	60	5.212.800	3025
Grand Dragon DRG-5K	1.183	60	13.354.880	3050
Griffin GRF-1DS	1.202	55	10.041.108	3050
Griffin GRF-6S	1.461	55	9.155.540	Сейчас
Gunslinger GUN-1ERD	2.176	85	16.397.013	Сейчас
Hatamoto-Chi HTM-27T	1.270	80	8.236.921	3050
Hatchetman HCT-3F	769	45	3.129.390	3025
Hatchetman HCT-5S	826	45	6.135.240	3050
Hermes HER-1S	596	30	2.701.270	3025
Hermes HER-4S	787	30	5.980.520	3050
Highlander HGN-732	1.838	90	8.871.480	3025
Hitman HM-1	704	30	5.239.520	Сейчас
Hunchback HBK-5M	932	50	3.643.001	3050
Hunchback HBK-5S	1.311	50	6.568.875	Сейчас
Hussar HSR-200-D	498	30	2.790.840	3025
JagerMech JM6-DD	713	65	11.393.526	3050
JagerMech JM6-S	749	65	5.232.426	3025
Jenner JR7-D	669	35	3.198.376	3025
Jenner JR7-F	792	35	3.121.426	3025
Jenner JR7-K	694	35	3.306.376	3050
Katana CRK-5003-2	1.312	85	7.737.625	3050
King Crab KGC-000	1.509	100	10.202.000	3025
Kintaro KTO-20	1.081	55	4.921.458	3050
Komodo KIM-2	1.340	45	7.740.390	Сейчас
Locust LCT-3S	431	20	1.700.801	3050
Locust LCT-5M	516	20	3.318.000	Сейчас
Marauder MAD-5D	1.504	75	15.828.750	3050
Marauder MAD-5S	1.466	75	15.498.000	3050
Marauder MAD-9S	1.403	75	14.000.875	Сейчас
Mauler MAL-1R	1.113	90	18.179.200	3050
Mercury MCY-97	380	20	1.734.941	3050
No-Dachi NDA-1K	1.183	70	17.628.886	Сейчас
Panther PNT-10K	706	35	2.879.911	3050
Panther PNT-9R	664	35	2.485.711	2750
Phoenix Hawk PXH-3K	1.204	45	8.288.490	3050
Quickdraw QKD-5K	1.170	60	5.720.960	3050
Razorback RZK-9S	761	30	3.535.350	Сейчас
Sentinel STN-3M	655	40	3.287.480	3050
Spider SDR-7M	492	30	3.115.840	3050
Spider SDR-8M	588	30	3.193.840	3050
Thorn THE-N	484	20	1.653.120	3025
Thug THG-11E	1.450	80	8.414.041	3025
Trebuchet TBT-7K	792	50	4.085.001	3025
Trebuchet TBT-9K	1.097 (C^3: 128)	50	8.913.500	Сейчас
Venom SDR-9K	634	35	6.371.911	Сейчас
Victor VTR-9K	1.634	80	8.499.721	3050
Viking VKG-2F	1.749	90	9.828.700	Сейчас
Viking VKG-2G	1.878	90	9.539.900	Сейчас
Vulcan VT-5S	681	40	7.137.900	3050
Whitworth WTH-2	784	40	3.080.934	3050
Wolf Trap WFT-1	1.069	45	7.872.558	3050
Wolverine WVR-7K	1.165	55	9.962.058	3050
Wolverine WVR-8K	1.481	55	10.289.106	Сейчас
Wyvern WVE-5N	883	45	3.470.865	3025
Zeus ZEU-6S	1.148	80	7.617.901	3025
Zeus ZEU-9S	1.419	80	8.614.201	3050
АЭРОКОСМИЧЕСКИЕ ИСТРЕБИТЕЛИ				
Cheetah F-10	484	25	1.669.463	2750
Chippewa CHP-W7	1.487	90	13.073.055	3050
Corsair CSR-V12	1.006	50	2.293.958	3025
Eisensturm EST-R3	2.519	95	17.640.435	Сейчас
Hellcat HCT-213	1.079	60	2.992.080	2750
Huscarl HSCL-1-O	1.570	75	11.974.102	Сейчас
Huscarl HSCL-1-OA	1.699	75	11.659.570	Сейчас
Huscarl HSCL-1-OB	1.540	75	12.090.117	Сейчас

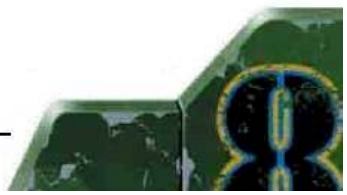
Наименование	BV	Вес	Цена	Эпоха
Huscarl HSCL-1-OC	1.543	75	11.888.164	Сейчас
Lucifier II LCF-R16K	959	65	3.458.405	3025
Lucifier II LCF-R16KR	1.303	65	8.571.845	3050
Oni ON-1	1.144	55	3.326.390	Сейчас
Riever F-100	1.397	100	6.313.500	3025
Riever F-100B	1.223	100	5.881.500	3025
Sai S-4	1.075	40	5.285.280	Сейчас
Samurai SL-25	969	50	2.473.042	3025
Seydlitz SYD-Z1	472	20	1.370.380	2570
Seydlitz SYD-Z2A	822	20	2.371.820	3050
Seydlitz SYD-Z3A	519	20	2.261.820	3050
Seydlitz SYD-Z4	649	20	2.371.820	3050
Shilone SL-17	1.149	65	3.399.045	3025
Shilone SL-17AC	1.016	65	3.185.720	3025
Shilone SL-17R	1.214	65	3.505.045	3050
Sholagar SL-21	624	35	2.052.353	3025
Sholagar SL-21L	734	35	2.046.478	3025
Slayer SL-15	1.279	80	4.454.053	2750
Slayer SL-15A	1.243	80	4.673.853	3025
Slayer SL-15B	1.243	80	4.673.853	3025
Slayer SL-15C	1.243	80	4.673.853	3025
Slayer SL-15R	1.353	80	4.767.653	3050
Sparrowhawk SPR-6D	680	30	3.552.005	3050
Sparrowhawk SPR-H5K	505	30	1.700.620	3025
Stuka STU-K5	1.537	100	6.156.000	2570
Tatsu MIK-O	1.301	70	9.889.931	Сейчас
Tatsu MIK-OA	1.596	70	10.222.369	Сейчас
Tatsu MIK-OB	1.542	70	11.707.369	Сейчас
Tatsu MIK-OC	1.466	70	10.158.244	Сейчас

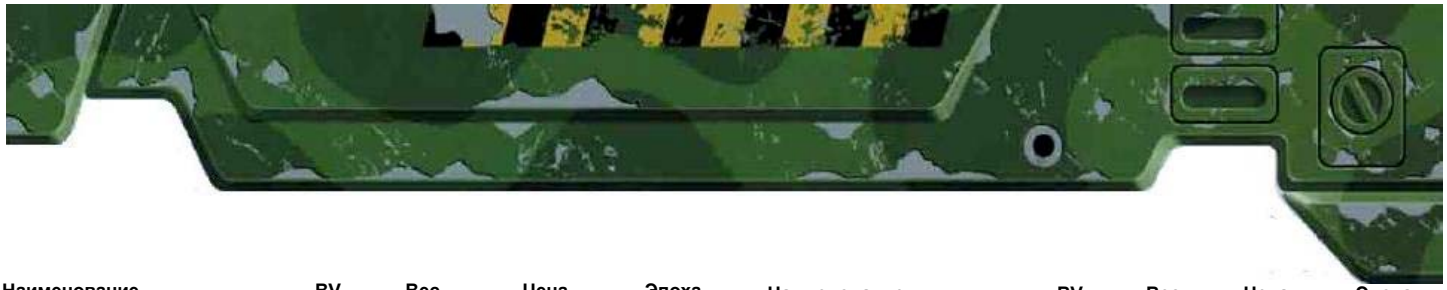
ЛИГА СВОБОДНЫХ МИРОВ

ПЕХОТА				
Бронепехота “Ахилл”, огнемёт	88	4	1.920.000	Сейчас
Бронепехота “Ахилл”, пулемёт	86	4	1.920.000	Сейчас
Бронепехота “Ахилл”, малый лазер	95	4	1.920.000	Сейчас
Бронепехота “Лонгин”, огнемёт	168	4	2.550.000	Сейчас
Бронепехота “Лонгин”, пулемёт	159	4	2.550.000	Сейчас
Бронепехота “Лонгин”, малый лазер	195	4	2.550.000	Сейчас
МАШИНЫ				
Штурмовой танк Brutus	797	75	3.694.250	3025
Лёгкий разведвертолёт Ferret	45	5	46.764	3025
Лёгкий разведвертолёт Ferret (бронированный)	55	5	58.431	3025
Harasser (лазер)	245	25	381.750	3025
Harasser (РДД)	316	25	525.750	3025
Ракетная платформа Harasser	337	25	561.750	3025
Main Gauche (C^3)	302 (C^3: 62)	30	1.158.625	Сейчас
Main Gauche (XL)	375	30	2.399.150	Сейчас
Лёгкий танк поддержки Main Gauche	295	30	832.650	Сейчас
СВВП Marten	163	15	243.000	3025
Ontos (лёгкий Гаусс)	868	95	6.283.875	Сейчас
Тяжёлый танк Ontos	842	95	6.656.325	Сейчас
Средний ховертанк Plainsman	413	35	871.533	3025
Po (лёгкая винтовка Гаусса)	418	60	1.324.800	Сейчас
Ховертанк Regulator	954	45	2.161.250	Сейчас
Stygian (бронированный)	736	40	1.920.000	Сейчас
Ударный танк Stygian	754	40	2.013.000	Сейчас
Тяжёлый танк Zhukov	532	75	1.816.063	3025
БЭТЛМЕХИ				
Albatross ALB-3U	1.296	60	25.493.651	Сейчас
Anvil ANV-3M	1.244	60	5.856.960	Сейчас
Anvil ANV-3R	1.264	60	5.732.160	Сейчас
Anvil ANV-5M	1.452	60	6.372.160	Сейчас
Anvil ANV-5Q	1.210	60	5.548.160	Сейчас
Anvil ANV-8M	1.138	60	7.156.480	Сейчас
Apollo APL-1M	1.044	55	4.866.174	Сейчас
Apollo APL-1R	973	55	4.649.174	Сейчас
Apollo APL-25	1.120	55	4.940.574	Сейчас
Apollo APL-3T	1.011	55	4.894.074	Сейчас
Archer ARC-8M	1.377	70	7.593.674	Сейчас
Bandersnatch BNDR-01A	1.216	75	15.986.250	Сейчас
Banshee BNC-3M	1.267	95	9.824.329	3025
Banshee BNC-3Q	1.151	95	9.574.729	3025
Banshee BNC-5S	1.613	95	25.429.496	3050
BattleMaster BLR-5M	1.484	85	9.348.544	Сейчас
Blackjack BJ2-O	1.187	50	8.923.439	Сейчас

Наименование	BV	Вес	Цена	Эпоха
Blackjack BJ2-OA	1.231	50	9.127.346	Сейчас
Blackjack BJ2-OB	1.298 (C^3: 153)	50	9.671.096	Сейчас
Blackjack BJ2-OC	1.161	50	9.509.846	Сейчас
Blackjack BJ2-OD	1.184	50	8.973.596	Сейчас
Blackjack BJ2-OE	1.158	50	9.080.469	Сейчас
Blackjack BJ2-OF	1.258	50	9.344.846	Сейчас
Blitzkreig BTZ-3F	1.092	50	10.787.501	Сейчас
Bloodhound B1-HND	1.090	45	9.263.252	Сейчас
Bloodhound B2-HND	1.206	45	9.552.165	Сейчас
Buccaneer BCN-3R	1.091	55	11.622.520	Сейчас
Cerberus MR-5M	1.633	95	25.490.726	Сейчас
Cicada CDA-3M	714	40	7.742.468	3050
Eagle EGL-1M	718	25	2.216.980	Сейчас
Eagle EGL-2M	745	25	2.237.918	Сейчас
Falcon Hawk FNHK-9K	889	35	4.544.551	Сейчас
Falcon Hawk FNHK-9K1A	900	35	4.436.551	Сейчас
Firestarter FS9-O	973	45	9.783.875	Сейчас
Firestarter FS9-OA	909	45	10.179.000	Сейчас
Firestarter FS9-OB	921 (C^3: 83)	45	10.493.017	Сейчас
Firestarter FS9-OC	946 (C^3: 70)	45	10.338.954	Сейчас
Firestarter FS9-OD	1.167 (C^3: 116)	45	10.930.736	Сейчас
Firestarter FS9-OF	1.225	45	10.440.452	Сейчас
Firestarter FS9-OG	1.008	45	10.183.986	Сейчас
Flea FLE-15	345	20	1.520.400	2750
Flea FLE-17	371	20	1.728.000	3050
Flea FLE-4	360	20	1.519.200	2750
Goliath GOL-3M	1.310	80	17.045.401	3050
Grand Crusader GRN-D-01	1.197	80	14.923.800	Сейчас
Grand Crusader GRN-D-02	1.211	80	15.033.600	Сейчас
Grand Titan T-IT-N11M	1.688	100	28.797.834	Сейчас
Griffin GRF-3M	1.440	55	10.250.746	3050
Griffin GRF-5M	1.108	55	9.963.994	Сейчас
Guillotine GLT-5M	1.295	70	6.470.484	3050
Hammer HMR-3M	616	30	2.411.240	Сейчас
Hammer HMR-3P	736	30	2.533.440	Сейчас
Hammer HMR-3S	528	30	2.541.240	Сейчас
Hermes HER-1A	501	30	2.569.970	3025
Hermes HER-3S	510	30	3.328.520	3050
Hermes HER-3S1	572	30	3.588.520	3050
Hermes HER-3S2	466	30	3.601.520	3050
Hermes HER-4S	787	30	5.980.520	3050
Hermes II HER-2M	740	40	3.263.214	3025
Hermes II HER-2S	665	40	3.165.680	3025
Hermes II HER-5S	740	40	3.456.180	3050
Hunchback HBK-5M	932	50	3.643.001	3050
Hunchback HBK-5P	1.162 (C^3: 164)	50	4.594.000	Сейчас
Huron Warrior HUR-WO-R4L	1.139	50	8.279.001	Сейчас
Huron Warrior HUR-WO-R4M	1.180	50	8.264.001	Сейчас
Jackal JA-KL-1532	678	30	4.567.940	Сейчас
Jenner JR7-D	669	35	3.198.376	3025
Locust LCT-1M	382	20	1.571.201	3025
Locust LCT-3M	464	20	1.788.401	3050
Locust LCT-5M	516	20	3.318.000	Сейчас
Longbow LGB-12C	1.342	85	17.577.312	Сейчас
Longbow LGB-7V	1.36	85	17.176.325	Сейчас
Marauder II MAD-4S	2.249	100	19.002.000	Сейчас
Marauder MAD-3M	1.105	75	6.299.125	3025
Marauder MAD-5M	1.391	75	15.641.500	3050
Marauder MAD-9M	1.383	75	16.273.250	Сейчас
Orion ON1-M	1.192	75	15.398.250	3050
Orion ON1-V	931	75	6.837.250	3025
Orion ON1-VA	1.111	75	6.510.000	3025
Orion ON2-M	1.626	75	7.735.000	3050
Ostroc OSR-2M	1.036	60	5.238.400	3025
Ostsol OTL-5M	1.102	60	11.458.560	3050
Ostsol OTL-7M	1.294	60	12.048.960	Сейчас
Ostsol OTL-8M	1.196	60	14.844.560	Сейчас
Panther PNT-9R	664	35	2.485.711	2750
Perseus P1	1.290	75	20.494.142	Сейчас
Perseus P1A	1.409	75	20.901.562	Сейчас
Perseus P1B	1.431	75	19.335.858	Сейчас
Perseus P1C	1.487	75	19.472.031	Сейчас
Perseus P1D	1.358	75	21.312.266	Сейчас
Phoenix Hawk PXH-3M	1.057	45	8.455.240	3050
Quickdraw QKD-5M	1.142	60	5.746.560	3050

Наименование	BV	Вес	Цена	Эпоха
Raven RVN-3L	592	35	5.353.425	3050
Rifleman RFL-7M	1.166	60	10.923.600	Сейчас
Sentinel STN-3K	536	40	3.117.730	3025
Shadow Hawk SHD-5M	1.349	55	10.194.558	3050
Shadow Hawk SHD-7M	1.351	55	10.313.906	Сейчас
Sirocco SRC-3C	1.760	95	10.159.500	Сейчас
Sirocco SRC-5C	1.884	95	10.132.200	Сейчас
Snake SNK-1V	910	45	7.233.470	Сейчас
Spider SDR-5V	514	30	2.984.540	2750
Spider SDR-7M	492	30	3.115.840	3050
Spider SDR-8M	588	30	3.193.840	3050
Tempest TMP-3M	1.613	65	11.912.451	Сейчас
Thug THG-10E	1.203	80	7.760.641	3025
Thunderbolt TDR-9M	1.500	65	6.482.961	Сейчас
Trebuchet TBT-5J	1.034	50	4.383.501	3025
Victor VTR-9K	1.634	80	8.499.721	3050
Vulcan VT-5M	761	40	3.789.100	3050
Warhammer WHM-8D	1.396 (C^3: 247)	70	7.500.684	Сейчас
Wasp WSP-3M	346		1.781.520	
Wolverine WVR-6M	1.059	55	4.865.658	3025
Wraith TR1	1.089	55	13.225.324	Сейчас
Yeoman YMN-6Y	1.222	60	5.696.000	Сейчас
АЭРОКОСМИЧЕСКИЕ ИСТРЕБИТЕЛИ				
Cheetah F-10	484	25	1.669.463	2750
Cheetah F-11-R	236	25	1.579.912	3025
Cheetah F-11-RR	492	25	3.077.062	3050
Cheetah F-12-S	329	25	1.677.112	3025
Cheetah F-14-S	458	25	3.096.131	3050
Chippewa CHP-W5	1.154	90	5.410.530	3025
Corsair CSR-V12M	1.039	50	2.173.583	3025
Deathstalker F-77	1.603	80	4.840.920	2750+
Hammerhead HMR-HD	992	75	4.443.656	2570
Hellcat HCT-213	1.079	60	2.992.080	2750
Ironsides IRN-SD1	1.179	65	3.862.795	2750
Lancer LX-2	961	50	2.893.542	Сейчас
Lancer LX-2A	970	50	2.826.292	Сейчас
Riever F-100	1.397	100	6.313.500	3025
Riever F-100A	1.381	100	6.354.000	3025
Riever F-700	1.474	100	19.417.000	3050
Riever F-700A	1.768	100	16.530.000	3050
Seydlitz SYD-Z1	472	20	1.370.380	2570
Shiva SHV-O	1.472	85	15.030.366	Сейчас
Shiva SHV-OA	2.153	85	15.008.991	Сейчас
Shiva SHV-OB	1.913	85	16.645.514	Сейчас
Shiva SHV-OC	1.790	85	15.603.928	Сейчас
Stingray F-90	1.105	60	2.979.080	2750
Stingray F-92	1.435	60	3.473.080	3050
Thrush TR-7	529	25	1.685.156	2750
Transgressor AC TR-14	1.185	75	4.038.031	3025
Transit TR-10	919	50	2.442.708	3025
Transit TR-11	774	50	2.242.708	3025
МАЛЫЕ АППАРАТЫ				
Aquarius	1.912	200	15.495.100	2950+
Lyonesse	1.764	175	12.958.965	2950+
ШАТТЛЫ				
Fury (модерниз.)	1.673	1.900	181.640.160	Сейчас
Hamilcar	3.812	4.400	336.880.368	Сейчас
Hannibal	5.208	4.900	466.321.680	Сейчас
Intruder (модерниз.)	6.533	3.000	377.473.600	Сейчас
Kuan Ti	3.953	2.200	385.062.480	Сейчас
Leopard (модерниз.)	2.541	1.900	227.750.400	Сейчас
Leopard CV (модерниз.)	2.541	1.900	220.522.464	Сейчас
Merlin	5.206	2.500	287.005.600	Сейчас
БОЕВЫЕ КОРАБЛИ				
Тяжёлый крейсер Aegis (2372)	91.954	750.000	5.313.568.000	2950+
Тяжёлый крейсер Aegis (2750)	167.790	750.000	15.032.866.000	Сейчас
Тяжёлый крейсер Agamemnon	201.209	820.000	15.211.022.000	Сейчас
Линкор Atreus	257.053	1.100.000	10.940.541.456	2950+
Эсминец Baron	63.094	550.000	1.770.422.000	2950+
Линкор Black Lion (2750)	247.597	810.000	5.957.848.000	Сейчас
Фрегат Eagle	132.579	630.000	14.726.072.000	Сейчас
Эсминец Essex (2750)	62.357	620.000	1.903.163.600	Сейчас
Эсминец Impavido	52.175	490.000	9.597.267.600	Сейчас





Наименование	BV	Вес	Цена	Эпоха
Авианосец Thera	213.017	960.000	15.631.811.200	Сейчас
Корвет Vigilant	31.096	140.000	1.544.186.000	2950+
Корвет Vincent Mk 39	20.427	420.000	4.444.093.000	Сейчас
Корвет Zechetinu	41.739	180.000	6.788.786.000	Сейчас
Корвет Zechetinu II	46.730	180.000	6.788.506.000	Сейчас

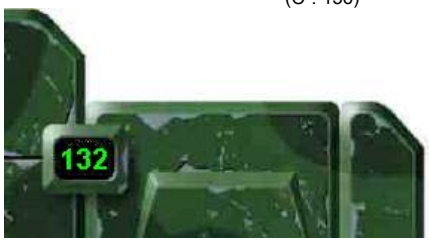
АЛЬЯНС ЛИРЫ

ПЕХОТА				
Бронепехота “Фенрир”, 2 малых импульсных лазера	138	4	3.000.000	Сейчас
Бронепехота “Фенрир”, 3 пулемёта	106	4	3.000.000	Сейчас
Бронепехота “Фенрир”, 3 малых лазера	148	4	3.000.000	Сейчас
Бронепехота “Фенрир”, средний импульсный лазер	222	4	3.000.000	Сейчас
Бронепехота “Фенрир” отделение, РБД-4	16	4	3.000.000	Сейчас
Бронепехота “Инфильтратор”, отделение	60	4	1.800.000	Сейчас
Бронепехота “Ленивец”, отделение	100	4	1.800.000	Сейчас
МАШИНЫ				
Ajax A	1.409 (C³: 265)	90	19.633.531	Сейчас
Штурмовой танк Ajax	1.210 (C³: 255)	90	19.195.938	Сейчас
Ajax B	1.081 (C³: 233)	90	23.174.062	Сейчас
Тяжёлый танк Alacorn Mk.VI	1.372	95	16.609.125	Сейчас
Тяжёлый танк Alacorn Mk.VII	1.532	95	17.160.000	Сейчас
Штурмовой танк Brutus	797	75	3.694.250	3025
Разведмашина Centipede	168	20	541.100	Сейчас
Тяжёлый танк Demolisher II	1.039	100	7.511.000	Сейчас
Drillson (Streak)	638	50	2.619.333	3050
Лёгкий разведвертолёт Ferret	45	5	46.764	3025
Лёгкий разведвертолёт Ferret (бронированный)	55	5	58.431	3025
Колёсная штурммашина Fortune	895	80	3.931.667	Сейчас
Тяжёлый ховертанк Fulcrum	819	50	8.675.667	Сейчас
Средний танк Glaive	599	45	1.659.262	Сейчас
Goblin (РДД)	380	45	848.975	2750
Goblin (РБД)	371	45	933.075	2750
Машина поддержки пехоты Goblin	435	45	1.739.275	Сейчас
Средний танк Goblin	280	45	607.550	2750
Manteuffel A	987 (C³: 137)	70	16.675.052	Сейчас
Атакующий танк Manteuffel	1.017 (C³: 152)	70	16.865.771	Сейчас
Manteuffel B	1.028	70	16.058.802	Сейчас
Тяжёлый танк Manticore (3058)	578	60	3.196.800	Сейчас
СВВП Marten	163	15	243.000	3025
Улучшенная тактическая машина Minion	285 (C³: 34)	20	870.333	Сейчас
Средний танк Myrmidon	492	40	1.791.600	Сейчас
Тяжёлый танк Ontos	842	95	6.656.325	Сейчас
Patton (Ультра)	742	65	3.210.350	Сейчас
Pegasus (C³)	569 (C³: 75)	35	1.985.883	Сейчас
Разведывательный ховертанк Pegasus	515	35	2.037.733	Сейчас
Pilum («Стрела-IV»)	585	70	3.000.150	Сейчас
Тяжёлый танк Pilum	767	70	3.324.150	Сейчас
Средний ховертанк Plainsman	413	35	871.533	3025
Rommel (Гаусс)	771	65	3.122.075	3050
Sea Skimmer (РБД-2)	270	25	324.000	3025
Судно на подводных крыльях Sea Skimmer	195	25	371.333	3025
Sprint Scout	73	10	504.444	Сейчас
Sprint Scout (C³)	73 (C³: 4)	10	771.111	Сейчас
Sprint Scout (пехота)	12	10	171.111	Сейчас
Sprint Scout (лазер)	353	10	491.111	Сейчас
SturmFeur (тяжёлый Гаусс)	1.067	85	5.133.750	Сейчас
Тяжёлый танк SturmFeur	763	85	2.395.288	3025
Typhoon (RAC)	1.056	70	3.099.825	Сейчас
Городская штурммашина Typhoon	726	70	2.850.075	Сейчас
Warrior H-8	548	20	740.000	Сейчас
БЭТЛМЕХИ				
Archer ARC-2S	997	70	6.405.374	3025
Archer ARC-5S	1.122	70	13.861.574	3050
Archer ARC-6S	1.480	70	11.921.165	Сейчас

Наименование	BV	Вес	Цена	Эпоха
Assassin ASN-30	846	40	6.318.480	Сейчас
Atlas AS7-S	1.688	100	10.368.000	3050
Atlas AS7-S2	2.147	100	19.334.000	Сейчас
Avatar AV1-O	1.089	70	17.100.231	Сейчас
Avatar AV1-OA	1.204	70	17.276.606	Сейчас
Avatar AV1-OB	1.179	70	17.902.418	Сейчас
Avatar AV1-OC	1.094 (C³: 196)	70	19.712.918	Сейчас
Avatar AV1-OD	1.170 (C³: 210)	70	17.187.356	Сейчас
Avatar AV1-OF	1.607	70	17.726.043	Сейчас
Axman AXM-1N	1.165	65	11.840.511	3050
Axman AXM-2N	1.238	65	11.989.011	3050
Banshee BNC-3S	1.323	95	8.952.645	3025
Banshee BNC-5S	1.613	95	25.429.496	3050
Banshee BNC-6S	1.713	95	20.772.278	Сейчас
Banshee BNC-7S	1.687	95	20.788.170	Сейчас
Barghest BGS-1T	1.309	70	16.488.868	Сейчас
Barghest BGS-2T	1.340	70	16.074.068	Сейчас
Barghest BGS-3T	1.692	70	15.899.306	Сейчас
Battle Hawk BH-K305	710	30	3.761.940	Сейчас
BattleMaster BLR-1S	1.227	85	8.299.594	3025
BattleMaster BLR-3S	1.165	85	19.778.844	3050
BattleMaster BLR-4S	1.606	85	16.984.110	Сейчас
Berserker BRZ-A3	1.654	100	32.120.334	Сейчас
Berserker BRZ-B3	1.659	100	32.060.334	Сейчас
Black Hawk-KU BHKU-O	1.510	60	14.595.000	Сейчас
Black Hawk-KU BHKU-OA	1.508	60	15.162.000	Сейчас
Black Hawk-KU BHKU-OB	1.165	60	14.328.000	Сейчас
Black Hawk-KU BHKU-OC	1.485	60	14.280.000	Сейчас
Black Hawk-KU BHKU-OD	1.430	60	14.586.000	Сейчас
Black Hawk-KU BHKU-OE	1.710	60	15.546.000	Сейчас
Blitzkrieg BTZ-3F	1.092	50	10.787.201	Сейчас
Bushwacker BSW-L1	1.342	55	8.707.125	Сейчас
Bushwacker BSW-S2	1.103	55	10.390.788	Сейчас
Bushwacker BSW-X1	1.073	55	9.807.368	Сейчас
Caesar CES-3R	1.420	70	13.424.674	3050
Caesar CES-4S	1.439	70	11.560.340	Сейчас
Cataphract CTF-3D	1.266	70	13.588.554	3050
Centurion CN9-AL	887	50	3.395.876	3025
Centurion CN9-D	894	50	9.628.500	3050
Cestus CTS-6Y	1.495	65	11.327.361	2750
Cestus CTS-6Z	1.275	65	11.432.961	Сейчас
Charger CGR-SA5	1.717	80	17.751.240	Сейчас
Chimera CMA-1S	1.005	40	6.737.500	Сейчас
Chimera CMA-C	1.007 (C³: 118)	40	7.079.800	Сейчас
Clint CLNT-2-3U	943	40	3.951.080	3050
Clint CLNT-5U	1.118 (C³: 122)	40	6.324.080	Сейчас
Cobra CBR-02	994	45	4.143.375	Сейчас
Commando COM-2D	432	25	1.891.250	2570
Commando COM-3A	392	25	1.879.375	3025
Commando COM-5S	504	25	2.118.750	3050
Commando COM-7S	601	25	2.965.000	Сейчас
Crusader CRD-5S	1.149	65	5.925.756	3050
Crusader CRD-8S	1.711	65	12.167.211	Сейчас
Dart DRT-3S	360	25	2.183.750	Сейчас
Dart DRT-4S	560	25	2.273.750	Сейчас
Dart DRT-6S	548	25	2.292.500	Сейчас
Devastator DVS-2	2.093	100	22.398.000	Сейчас
Devastator DVS-3	2.182	100	22.270.500	Сейчас
Dragon Fire DGR-3F	1.618	75	15.946.000	Сейчас
Dragon Fire DGR-4F	1.565	75	16.093.000	Сейчас
Emperor EMP-6A	1.636	90	18.682.700	2750
Enfield END-6J	1.345	50	8.840.001	Сейчас
Enfield END-6Q	1.090	50	8.594.376	Сейчас
Enforcer ENF-5D	1.039	50	8.808.876	3050
Fafnir FNR-5	2.412	100	11.470.000	Сейчас
Fafnir FNR-5B	2.230	100	11.118.000	Сейчас
Falconer FLC-8R	1.887	75	18.891.250	Сейчас
Falcon Hawk FNHK-9K	889	35	4.544.551	Сейчас
Falcon Hawk FNHK-9K1A	900	35	4.436.551	Сейчас
Fireball ALM-7D	289	20	3.024.641	Сейчас
Fireball ALM-8D	481	20	3.107.441	Сейчас
Fireball ALM-9D	434	20	3.135.041	Сейчас
Firestarter FS9-M	671	35	3.066.525	3025
Firestarter FS9-O	973	45	9.783.875	Сейчас
Firestarter FS9-OA	909	45	10.179.000	Сейчас
Firestarter FS9-OB	921 (C³: 83)	45	10.493.017	Сейчас
Firestarter FS9-OC	946 (C³: 70)	45	10.338.954	Сейчас
Firestarter FS9-OD	1.167 (C³: 116)	45	10.930.736	Сейчас
Firestarter FS9-OG	1.008	45	10.183.986	Сейчас
Firestarter FS9-S	551	45	3.241.688	3050
Firestarter FS9-S1	613	45	3.511.688	3050
Flashman FLS-7K	1.192	75	6.341.125	3025
Gallowglas GAL-1GLS	1.497	70	6.646.179	Сейчас
Gallowglas GAL-2GLS	1.664	70	6.596.454	Сейчас
Goliath GOL-5S	1.374	80	15.659.640	Сейчас

Наименование	BV	Вес	Цена	Эпоха
Goliath GOL-4S	1.730	80	14.822.640	Сейчас
Griffin GRF-1DS	1.202	55	10.041.108	3050
Griffin GRF-1S	1.061	55	4.783.508	3025
Griffin GRF-3M	1.440	55	10.250.746	3050
Griffin GRF-6S	1.461	55	9.155.540	Сейчас
Gunslinger GUN-1ERD	2.176	85	16.397.013	Сейчас
Hatchetman HCT-3F	769	45	3.129.390	3025
Hatchetman HCT-5S	826	45	6.135.240	3050
Hauptmann HA1-O	1.819	95	12.943.736	Сейчас
Hauptmann HA1-OA	2.172	95	12.346.425	Сейчас
Hauptmann HA1-OB	1.662	95	12.454.407	Сейчас
Hauptmann HA1-OC	2.122	95	12.863.783	Сейчас
Highlander HGN-732	1.838	90	8.871.480	2570
Highlander HGN-734	1.889	90	15.861.580	Сейчас
Hollander BZK-F3	861	35	2.585.161	Сейчас
Hollander BZK-G1	768	35	2.860.561	Сейчас
Hollander II BZK-F5	1.084	45	3.912.390	Сейчас
Hollander II BZK-F7	1.087	45	4.058.840	Сейчас
Hornet HNT-171	491	20	1.374.401	3050
Hunchback HBK-5S	1.311	50	6.568.875	Сейчас
JagerMech JM6-S	749	65	5.232.426	2750
Locust IIC 4	701	25	2.122.291	Сейчас
Locust LCT-1S	376	20	1.543.601	3025
Locust LCT-3S	431	20	1.700.801	3050
Longbow LGB-12C	1.342	85	17.577.312	Сейчас
Longbow LGB-7V	1.366	85	17.176.325	Сейчас
Lynx LNX-9C	1.478	55	10.164.643	Сейчас
Lynx LNX-9Q	1.525	55	10.105.743	Сейчас
Lynx LNX-9R	1.529	55	10.260.743	Сейчас
Mad Cat Mk.II	2.877	90	24.017.900	Сейчас
Maelstorm MTR-5K	1.490	75	18.016.688	Сейчас
Marauder II MAD-4S	2.249	100	19.002.000	Сейчас
Marauder II MAD-5A	1.725	100	22.528.000	3050
Marauder MAD-5S	1.466	75	15.498.000	3050
Marauder MAD-9S	1.403	75	14.000.875	Сейчас
Night Hawk NTK-2Q	863	35	5.126.625	2570
Nightsky NGS-4S	1.029	50	9.420.000	Сейчас
Nightsky NGS-4T	1.107	50	9.627.375	Сейчас
Nightsky NGS-5S	904	50	8.907.000	Сейчас
Nightsky NGS-5T	1.175	50	9.607.500	Сейчас
Nightsky NGS-9FC	1.600	95	25.712.441	Сейчас
Nightsky NGS-9J	2.135	95	20.159.978	Сейчас
Osiris OSR-3D	937	30	5.230.550	Сейчас
Ostscout OTT-9S	631	35	6.050.700	Сейчас
Penetrator PTR-4D	1.375	75	7.628.250	Сейчас
Penetrator PTR-4F	1.384	75	7.523.250	Сейчас
Penetrator PTR-6M	1.459	75	7.453.250	Сейчас
Penetrator PTR-6S	1.391	75	7.952.000	Сейчас
Phoenix Hawk PXH-3S	1.019	45	8.910.540	3050
Phoenix Hawk PXH-7S	1.190	45	7.734.953	Сейчас
Rakshasa MDG-1A	1.412	75	18.838.750	Сейчас
Rakshasa MDG-1B	1.439	75	18.488.750	Сейчас
Razorback RZK-9S	761	30	3.535.350	Сейчас
Razorback RZK-9T	860	30	3.810.300	Сейчас
Rifleman RFL-5D	1.115	60	10.208.000	3050
Rifleman RFL-8D	1.664	60	10.464.000	Сейчас
Sagittaire SGT-8R	1.740	95	20.226.375	Сейчас
Salamander PPR-5S	1.381	80	18.406.921	Сейчас
Salamander PPR-5T	1.352	80	20.772.422	Сейчас
Salamander PPR-6S	1.424	80	18.729.121	Сейчас
Salamander PPR-6T	1.381	80	18.225.121	Сейчас
Scarabus SCB-9A	732	30	5.489.770	Сейчас
Scarabus SCB-9T	749	30	6.033.820	Сейчас
Scorpion SCP-12S	969	55	9.583.340	Сейчас
Sentinel STN-3K	536	40	3.117.730	3025
Specter SPR-5F	1.141	35	6.136.718	2750
Stalker STK-5S	1.018	85	15.938.675	3050
Stalker STK-8S	1.583	85	14.072.025	Сейчас
Starslayer STY-3C	1.286	50	4.873.626	Сейчас
Starslayer STY-3D	1.408	50	5.020.251	Сейчас
Stealth STH-1D	1.067	45	10.166.240	Сейчас
Stiletto STO-4A	746	35	5.280.525	Сейчас
Stiletto STO-4B	936	35	5.501.250	Сейчас
Striker STC-2C	1.154	80	7.709.701	Сейчас
Talon TLN-5W	1.030	35	6.034.276	2750
Thanatos THS-4S	1.639 (C^3: 156)	75	19.339.250	Сейчас

Наименование	BV	Вес	Цена	Эпоха
Thunderbolt TDR-5SS	1.077	65	5.320.536	3025
Thunderbolt TDR-7SE	1.737	65	6.590.211	Сейчас
Thunder Hawk TDK-7KMA	1.894	100	22.422.000	Сейчас
Thunder Hawk TDK-7X	1.967	100	22.162.000	2750
Thunder Hawk TDK-7Y	2.037	100	22.082.000	Сейчас
Trebuchet TBT-5S	841	50	4.023.501	3025
Uziel UZL-2S	1.215	50	10.038.750	Сейчас
Uziel UZL-3S	1.029	50	9.783.750	Сейчас
Valkyrie VLK-QD	690	30	2.548.520	3050
Victor VTR-9K	1.634	80	8.499.721	3050
Victor VTR-9S	1.140	80	8.154.121	3025
Vulcan VT-5S	681	40	7.137.900	3050
Warhammer WHM-7S	1.236	70	6.577.584	3050
Warhammer WHM-9S	1.433	70	11.359.400	Сейчас
Wasp WSP-1S	336	20	1.725.120	3050
Wasp WSP-3S	584	20	2.535.120	Сейчас
Wolfhound WLF-1	736	35	2.925.180	3025
Wolfhound WLF-2	903	35	3.141.180	3050
Wolfhound WLF-3S	944	35	4.792.268	Сейчас
Zeus ZEU-6S	1.148	80	7.617.901	2750
Zeus ZEU-6T	1.170	80	7.752.001	3025
Zeus ZEU-9S	1.419	80	8.614.201	3050
Zeus ZEU-9T	1.480	80	15.334.200	Сейчас
АЭРОКОСМИЧЕСКИЕ ИСТРЕБИТЕЛИ				
Cheetah F-10	484	25	1.669.463	2750
Chippewa CHP-W5	1.154	90	5.410.530	3025
Chippewa CHP-W7	1.487	90	13.073.055	3025
Corsair CSR-V12	1.006	50	2.293.958	3025
Corsair CSR-V20	986	50	2.271.458	3025
Eisensturm EST-O	2.519	95	22.050.543	Сейчас
Eisensturm EST-OA	2.209	95	22.843.356	Сейчас
Eisensturm EST-OB	1.952	95	23.931.168	Сейчас
Eisensturm EST-OC	1.845	95	23.894.293	Сейчас
Eisensturm EST-R3	2.519	95	17.640.435	Сейчас
Hellcat HCT-213	1.079	60	2.992.080	2750
Lucifier LCF-R15	1.079	65	3.162.311	2570
Lucifier LCF-R16	1.418	65	3.709.536	3050
Lucifier LCF-R20	1.441	65	2.799.261	2750
Riever F-100	1.397	100	6.313.500	3025
Seydlitz SYD-Z1	472	20	1.370.380	2570
Seydlitz SYD-Z2	616	20	1.480.380	2750
Seydlitz SYD-Z2A	822	20	2.371.820	3050
Seydlitz SYD-Z3	504	20	1.381.380	3025
Seydlitz SYD-Z3A	519	20	2.261.820	3050
Seydlitz SYD-Z4	649	20	2.371.820	3050
Sholagar SL-21	624	35	2.052.353	3025
Slayer SL-15	1.279	80	4.454.053	2750
Sparrowhawk SPR-H8	452	30	1.684.232	3025
Stingray F-90S	1.036	60	2.871.830	3025
Stingray F-92	1.435	60	3.473.080	3050
Stingray F-94	1.106	60	2.979.080	3050
Stuka STU-K10	1.565	100	6.039.000	2750
Stuka STU-K5	1.537	100	6.156.000	2570
Typhoon-A TFN-3A	1.211	90	5.380.805	2570+
Typhoon-M TFN-3M	1.349	90	5.601.205	2570+
Typhoon TFN-3	1.240	90	5.473.605	2570+
ШАТТЛЫ				
Avenger (модерниз.)	6.544	1.400	298.355.040	3050
Claymore	3.989	1.400	285.923.520	Сейчас
Excalibur (модерниз.)	3.393	16.000	435.251.600	Сейчас
Fortress (модерниз.)	5.831	6.000	456.878.800	Сейчас
Gazelle (модерниз.)	2.539	2.500	214.477.776	Сейчас
Hercules	3.881	7.200	360.236.240	Сейчас
Leopard (модерниз.)	2.541	1.900	227.750.400	Сейчас
Leopard CV (модерниз.)	2.541	1.900	220.522.464	Сейчас
Overlord (модерниз.)	4.892	9.700	395.007.872	Сейчас
Union-X	6.106	3.700	433.042.400	Сейчас
БОЕВЫЕ КОРАБЛИ				
Тяжёлый крейсер Aegis (2372)	91.954	750.000	5.313.568.000	2950+
Эсминец Baron	63.094	550.000	1.770.422.000	2950+
Корвет Fox	37.029	240.000	16.424.809.360	Сейчас
Корвет Mako	64.633	200.000	1.695.390.000	2950+

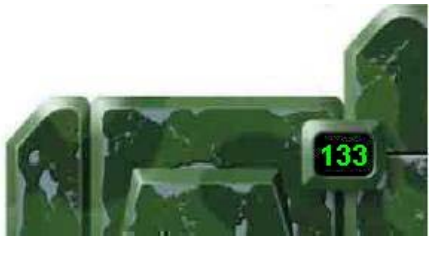


Наименование	BV	Вес	Цена	Эпоха
Линкор Mjolnir	179.781	1.350.000	7.384.068.408	Сейчас
Транспорт Sylvester	25.603	280.000	3.192.559.500	2570+
Корвет Vigilant	31.096	140.000	1.544.186.000	2950+

ЗВЁЗДНАЯ ЛИГА (3061 г.)

Эти боевые единицы доступны также и «Лёгкой кавалерии Эридана»

ПЕХОТА				
Развед.бронепехота ЛСГ, лазер/РБД	74	4	1.650.000	Сейчас
Развед.бронепехота ЛСГ, пулемёт	65	4	1.650.000	Сейчас
Развед.бронепехота ЛСГ, винтовка/огнемёт	63	4	1.650.000	Сейчас
МАШИНЫ				
Ajax A	1.409 (C^3: 265)	90	19.633.531	Сейчас
Штурмовой танк Ajax	1.210 (C^3: 255)	90	19.195.938	Сейчас
Ajax B	1.081 (C^3: 233)	90	23.174.062	Сейчас
Тяжёлый танк Alacorn Mk.VII	1.532	95	17.160.000	Сейчас
Fury	692	80	4.183.500	Сейчас
Средний танк Goblin	280	45	607.550	Сейчас
Manteuffel A	987 (C^3: 137)	70	16.675.052	Сейчас
Атакующий танк Manteuffel	1.017 (C^3: 152)	70	16.865.771	Сейчас
Manteuffel B	1.028	70	16.058.802	Сейчас
Улучшенная тактическая машина Minion	285 (C^3: 34)	20	870.333	Сейчас
Городская командная машина Morningstar	412 (C^3: 47)	60	8.353.150	Сейчас
Ховертанк Musketeer	834	50	1.846.667	Сейчас
Тяжёлый артиллерийский танк Padilla	621	75	14.794.500	Сейчас
Patton (Ультра)	742	65	3.210.350	Сейчас
Средний ховертанк Plainsman	413	35	871.533	Сейчас
Ховертанк Regulator	954	45	2.161.250	Сейчас
Rommel (Гаусс)	771	65	3.122.075	Сейчас
Saladin (Ультра)	691	35	1.268.625	Сейчас
Schiltron	776 (C^3: 165)	80	10.959.666	Сейчас
Schiltron A	1.088 (C^3: 241)	80	10.763.666	Сейчас
Schiltron B	1.071 (C^3: 251)	80	11.712.166	Сейчас
Schiltron C	714 (C^3: 174)	80	10.034.266	Сейчас
Schiltron D	1.211 (C^3: 265)	80	13.738.038	Сейчас
Тяжёлый танк SturmFeur	763	85	2.395.288	Сейчас
Тяжёлый танк Tokugawa	586	60	2.504.450	Сейчас
Zephyr	640	40	2.323.950	Сейчас
БЭТЛМЕХИ				
Akuma AKU-1X	1.535	90	9.502.280	Сейчас
Arctic Wolf	1.044	40	7.617.494	Сейчас
Atlas AS7-C	1.650 (C^3: 298)	100	22.960.000	Сейчас
Battle Hawk BH-K305	710	30	3.761.940	Сейчас
Beowulf BEO-12	1.147	45	9.180.240	Сейчас
Bishamon BSN-3K	1.089	45	8.874.000	Сейчас
Black Hawk-KU BHKU-O	1.510	60	14.595.000	Сейчас
Black Hawk-KU BHKU-OA	1.508	60	15.162.000	Сейчас
Black Hawk-KU BHKU-OB	1.165	60	14.328.000	Сейчас
Black Hawk-KU BHKU-OC	1.485	60	14.280.000	Сейчас
Black Hawk-KU BHKU-OD	1.430	60	14.586.000	Сейчас
Black Hawk-KU BHKU-OE	1.710	60	15.546.000	Сейчас
Blackjack BJ2-O	1.187	50	8.923.439	Сейчас
Blackjack BJ2-OA	1.231	50	9.127.346	Сейчас
Blackjack BJ2-OB	1.298 (C^3: 153)	50	9.671.096	Сейчас
Blackjack BJ2-OC	1.161	50	9.509.846	Сейчас
Blackjack BJ2-OD	1.184	50	8.973.596	Сейчас
Blackjack BJ2-OF	1.258	50	9.344.846	Сейчас
Black Watch BKW-7R	1.831 (C^3: 223)	85	8.918.018	Сейчас
Blitzkrieg BTZ-3F	1.092	50	10.787.201	Сейчас
Clint CLNT-5U	1.118 (C^3: 122)	40	6.324.080	Сейчас
Crusader CRD-5S	1.149	65	5.925.756	Сейчас
Daikyu DAI-01	1.324	70	16.239.308	Сейчас
Dragon Fire DGR-3F	1.618	75	15.946.000	Сейчас
Duan Gung D9-G9	729	25	3.344.584	Сейчас
Eagle EGL-2M	745	25	2.237.918	Сейчас
Grand Dragon DRG-7K	1.280 (C^3: 165)	60	15.641.280	Сейчас
Grand Dragon DRG-C	1.154 (C^3: 136)	60	13.690.880	Сейчас
Firestarter FS9-O	973	45	9.783.875	Сейчас
Firestarter FS9-OA	909	45	10.179.000	Сейчас
Firestarter FS9-OB	921 (C^3: 83)	45	10.493.017	Сейчас
Firestarter FS9-OC	946 (C^3: 70)	45	10.338.954	Сейчас
Firestarter FS9-OD	1.167 (C^3: 116)	45	10.930.736	Сейчас
Firestarter FS9-OG	1.008	45	10.183.986	Сейчас
Helios HEL-C	1.544 (C^3: 175)	60	6.008.000	Сейчас
Highlander HGN-732	1.838	90	8.871.480	Сейчас
Hitman HM-1	704	30	5.239.520	Сейчас
Javelin JVN-11D	977 (C^3: 118)	30	4.504.240	Сейчас
Kabuto KBO-7A	448	20	2.413.041	Сейчас
Kintaro KTO-C	1.069 (C^3: 117)	55	5.251.608	Сейчас
Komodo KIM-2	1.340	45	7.740.390	Сейчас
Mad Cat Mk.II	2.877	90	24.017.900	Сейчас
Marauder II MAD-4S	2.249	100	19.002.000	Сейчас
Marauder MAD-5R	1.548 (C^3: 279)	75	16.233.000	Сейчас
Mongoose MON-66	633	25	1.979.480	Сейчас
Naginata NG-C3A	1.734 (C^3: 252)	95	12.910.170	Сейчас
Nova Cat A	2.646	70	17.298.918	Сейчас
Nova Cat B	2.078	70	18.429.418	Сейчас
Nova Cat C	1.705	70	17.284.256	Сейчас
Nova Cat D	1.671	70	17.766.418	Сейчас
Nova Cat E	1.882	70	18.767.293	Сейчас
Nova Cat Prime	2.165	70	17.672.918	Сейчас
O-Bakemono OBK-M10	1.027	80	18.093.451	Сейчас
Ostscout OTT-9S	631	35	6.050.700	Сейчас
Owens OW-1	695 (C^3: 57)	35	7.545.377	Сейчас
Owens OW-1A	551 (C^3: 32)	35	7.385.909	Сейчас
Owens OW-1B	629 (C^3: 41)	35	7.713.284	Сейчас
Owens OW-1C	729 (C^3: 79)	35	7.591.784	Сейчас
Owens OW-1D	526 (C^3: 28)	35	7.613.721	Сейчас
Owens OW-1E	654 (C^3: 56)	35	7.887.096	Сейчас
Pack Hunter	1.384	30	3.206.840	Сейчас
Panther PNT-C	696 (C^3: 94)	35	3.082.411	Сейчас
Penetrator PTR-6M	1.459	75	7.453.250	Сейчас
Quickdraw QKD-C	1.124 (C^3: 86)	60	6.052.160	Сейчас
Raptor RTX1-O	655	25	3.917.449	Сейчас
Raptor RTX1-OA	702	25	3.918.622	Сейчас
Raptor RTX1-OB	533	25	4.030.340	Сейчас
Raptor RTX1-OC	797	25	4.156.512	Сейчас
Raptor RTX1-OD	428 (C^3: 45)	25	4.228.387	Сейчас
Raptor RTX1-OE	517	25	3.820.964	Сейчас
Raptor RTX1-OF	959	25	4.589.324	Сейчас
Shootist ST-8A	1.277	70	6.555.229	Сейчас
Shugenja SJA-7D	1.274 (C^3: 226)	75	17.745.000	Сейчас
Sirocco SRC-5C	1.884	95	10.132.200	Сейчас
Spider SDR-C	500 (C^3: 33)	30	3.414.840	Сейчас
Strider SR1-O	738	40	4.732.439	Сейчас
Strider SR1-OA	613 (C^3: 28)	40	4.809.439	Сейчас
Strider SR1-OB	798	40	4.348.750	Сейчас
Strider SR1-OC	759 (C^3: 75)	40	4.716.250	Сейчас
Strider SR1-OD	713 (C^3: 61)	40	4.795.439	Сейчас
Strider SR1-OE	864	40	4.572.750	Сейчас
Strider SR1-OF	878	40	4.947.250	Сейчас
Supernova	2.508	90	9.346.100	Сейчас
Tai-sho TSH-7S	1.518 (C^3: 249)	85	13.738.100	Сейчас
Templar TLR1-O	1.770	85	25.338.449	Сейчас
Templar TLR1-OA	2.047	85	26.270.387	Сейчас
Templar TLR1-OB	1.451	85	25.484.137	Сейчас
Templar TLR1-OC	1.726	85	26.871.637	Сейчас
Tessen TSN-1C	1.079 (C^3: 123)	50	10.824.000	Сейчас
Thanatos THS-4S	1.639 (C^3: 156)	75	19.339.250	Сейчас
Thunderbolt TDR-10SE	1.630	65	7.921.761	Сейчас
Valkyrie VLK-QD1	835	30	3.907.020	Сейчас
Victor VTR-9K	1.634	80	8.499.721	Сейчас
Viking VKG-2F	1.749	90	9.828.700	Сейчас
Warhammer WHM-8D	1.396 (C^3: 247)	70	7.500.684	Сейчас
Wolverine WVR-8C	1.356 (C^3: 125)	55	10.568.106	Сейчас
Yeoman YMN-6Y	1.222	60	5.696.000	Сейчас
АЭРОКОСМИЧЕСКИЕ ИСТРЕБИТЕЛИ				
Chaeronea	1.266	25	1.845.956	Сейчас
Cheetah F-14-S	458	25	3.096.131	Сейчас
Chippewa CHP-W7	1.487	90	13.073.055	Сейчас
Corsair CSR-V12	1.006	50	2.293.958	Сейчас
Dagger DARO-1	1.559	45	6.727.470	Сейчас
Eisensturm EST-O	2.519	95	22.050.543	Сейчас
Eisensturm EST-OA	2.209	95	22.843.356	Сейчас
Eisensturm EST-OB	1.952	95	23.931.168	Сейчас
Eisensturm EST-OC	1.845	95	23.894.293	Сейчас
Eisensturm EST-R3	2.519	95	17.640.435	Сейчас
Hammerhead HMR-HD	992	75	4.443.656	Сейчас
Hellcat II HCT-213B	1.077	50	2.837.292	Сейчас



Наименование	BV	Вес	Цена	Эпоха
Huscarl HSCL-1-O	1.570	75	11.974.102	Сейчас
Huscarl HSCL-1-OA	1.699	75	11.659.570	Сейчас
Huscarl HSCL-1-OB	1.540	75	12.090.117	Сейчас
Huscarl HSCL-1-OC	1.543	75	11.888.164	Сейчас
Lucifier II LCF-R16KR	1.303	65	8.571.845	Сейчас
Lucifier LCF-R16	1.418	65	3.709.536	Сейчас
Oni ON-1	1.144	55	3.326.390	Сейчас
Rapier RPR-100	1.388	85	5.437.111	Сейчас
Riever F-700	1.474	100	19.417.000	Сейчас
Sabutai A	2.076	75	15.486.109	Сейчас
Sabutai B	2.555	75	15.889.156	Сейчас
Sabutai C	2.972	75	14.591.500	Сейчас
Sabutai Prime	2.834	75	14.533.922	Сейчас
Sai S-7	1.016	40	4.735.920	Сейчас
Seydlitz SYD-Z3A	519	20	2.261.820	Сейчас
Seydlitz SYD-Z4	649	20	2.371.820	Сейчас
Shilone SL-17R	1.214	65	3.505.045	Сейчас
Slayer SL-15	1.279	80	4.454.053	Сейчас
Spad SPD-502	703	30	1.538.182	Сейчас
Sparrowhawk SPR-6D	680	30	3.552.005	Сейчас
Stingray F-92	1.435	60	3.473.080	Сейчас
Stuka STU-D6	1.838	100	16.170.000	Сейчас
Tatsu MIK-O	1.301	70	9.889.931	Сейчас
Tatsu MIK-OA	1.596	70	10.222.369	Сейчас
Tatsu MIK-OB	1.542	70	11.707.369	Сейчас
Tatsu MIK-OC	1.466	70	10.158.244	Сейчас
Tomahawk THK-63	1.021	45	2.523.132	Сейчас
Tyre	1.738	55	2.868.495	Сейчас
Visigoth A	2.660	60	12.516.725	Сейчас
Visigoth B	2.317	60	10.745.475	Сейчас
Visigoth C	2.284	60	10.878.725	Сейчас
Visigoth Prime	2.196	60	11.645.725	Сейчас
ШАТТЛЫ				
Conquistador	22.379	17.400	1.680.732.000	Сейчас
Nekohono'o	27.193	16.000	933.564.800	Сейчас
Okinawa	3.571	4.500	292.839.120	Сейчас
Overlord-A3	21.988	9.700	790.021.120	Сейчас
«СЛОВО БЛЕЙКА»				
ПЕХОТА				
Бронепехота "Ахилл", огнемёт	88	4	1.920.000	Сейчас
Бронепехота "Ахилл", пулемёт	86	4	1.920.000	Сейчас
Бронепехота "Ахилл", малый лазер	95	4	1.920.000	Сейчас
Бронепехота "Лонгин", огнемёт	168	4	2.550.000	Сейчас
Бронепехота "Лонгин", пулемёт	159	4	2.550.000	Сейчас
Бронепехота "Лонгин", малый лазер	195	4	2.550.000	Сейчас
Бронепехота "Очиститель", огнемёт	184	4	2.400.000	Сейчас
Бронепехота "Очиститель", пулемёт	89	4	2.400.000	Сейчас
Бронепехота "Очиститель", малый лазер	70	4	2.400.000	Сейчас
МАШИНЫ				
Штурмовой танк Brutus	797	75	3.694.250	3025
Goblin (РДД)	380	45	848.975	2750
Goblin (РБД)	371	45	933.075	2750
Машина поддержки пехоты Goblin	435	45	1.739.275	Сейчас
Средний танк Goblin	280	45	607.550	2750
Боевой вертолёт Hawk Moth	735	25	935.000	Сейчас
Main Gauche (C^3)	302 (C^3: 62)	30	1.158.625	Сейчас
Main Gauche (XL)	375	30	2.399.150	Сейчас
Лёгкий танк поддержки Main Gauche	295	30	832.650	Сейчас
Лёгкая атакующая машина Mantis	571	15	421.875	Сейчас
Средний танк Myrmidon	492	40	1.791.600	Сейчас
Тяжёлый танк Ontos	842	95	6.656.325	Сейчас
Атакующий вертолёт Pinto	984	30	2.150.000	Сейчас
Ховертанк Regulator	954	45	2.161.250	Сейчас
Тяжёлый танк SturmFeur	763	85	2.395.288	3025
Тяжёлый танк Zhukov	532	75	1.816.063	3025
БЭТЛМЕХИ				
Albatross ALB-3U	1.296	60	25.493.651	Сейчас
Anvil ANV-3M	1.244	60	5.856.960	Сейчас
Apollo APL-1M	1.044	55	4.866.174	Сейчас
Archer ARC-8M	1.377	70	7.593.674	Сейчас
Avatar AV1-O	1.089	70	17.100.231	Сейчас
Avatar AV1-OA	1.204	70	17.276.606	Сейчас
Avatar AV1-OB	1.179	70	17.902.418	Сейчас
Avatar AV1-OC	1.094 (C^3: 196)	70	19.712.918	Сейчас
Avatar AV1-OD	1.170 (C^3: 210)	70	17.187.356	Сейчас
Avatar AV1-OE	1.383 (C^3: 223)	70	18.763.043	Сейчас
Avatar AV1-OF	1.607	70	17.726.043	Сейчас
BattleMaster BLR-5M	1.484	85	9.348.544	Сейчас
Blackjack BJ2-O	1.187	50	8.923.439	Сейчас

Наименование	BV	Вес	Цена	Эпоха
Blackjack BJ2-OA	1.231	50	9.127.346	Сейчас
Blackjack BJ2-OB	1.298 (C^3: 153)	50	9.671.096	Сейчас
Blackjack BJ2-OC	1.161	50	9.509.846	Сейчас
Blackjack BJ2-OD	1.184	50	8.973.596	Сейчас
Blackjack BJ2-OF	1.258	50	9.344.846	Сейчас
Black Knight BL-7-KNT	1.106	75	6.594.438	3025
Black Knight BL-9-KNT	1.222	75	15.438.500	3050
Blue Flame BLF-21	1.021 (C^3: 146)	45	7.102.390	Сейчас
Bombardier BMB-10D	1.015	65	5.497.911	3025
Bombardier BMB-14C	1.346 (C^3: 158)	65	15.689.822	Сейчас
Buccaneer BCN-3R	1.091	55	11.622.520	Сейчас
Cerberus MR-5M	1.633	95	25.490.726	Сейчас
Champion CHP-3N	1.059	60	11.834.400	3050
Champion CHP-3P	1.252 (C^3: 202)	60	13.203.200	Сейчас
Crusader CRD-3L	1.032	65	5.583.711	3025
Eagle EGL-2M	745	25	2.237.918	Сейчас
Exterminator EXT-5E	1.253 (C^3: 113)	65	18.743.010	Сейчас
Falcon Hawk FNHK-9K	889	35	4.544.551	Сейчас
Firestarter FS9-O	973	45	9.783.875	Сейчас
Firestarter FS9-OA	909	45	10.179.000	Сейчас
Firestarter FS9-OB	921 (C^3: 83)	45	10.493.017	Сейчас
Firestarter FS9-OC	946 (C^3: 70)	45	10.338.954	Сейчас
Firestarter FS9-OD	1.167 (C^3: 116)	45	10.930.736	Сейчас
Firestarter FS9-OE	932	45	9.819.400	Сейчас
Firestarter FS9-OG	1.008	45	10.183.986	Сейчас
Grand Crusader GRN-D-01	1.197	80	14.923.800	Сейчас
Grand Crusader GRN-D-02	1.211	80	15.033.600	Сейчас
Griffin GRF-6CS	1.469 (C^3: 181)	55	12.178.556	Сейчас
Grim Reaper GRM-R-PR29	1.118	55	10.241.058	Сейчас
Gurkha GUR-2G	892 (C^3: 104)	35	6.646.410	Сейчас
Gurkha GUR-4G	787 (C^3: 65)	35	6.477.660	Сейчас
Hammer HMR-3M	616	30	2.411.240	Сейчас
Hermes HER-3S	510	30	5.980.520	3050
Hermes HER-4S	787	30	5.980.520	3050
Hermes II HER-5C	887 (C^3: 148)	40	7.804.580	Сейчас
Highlander HGN-736	2.118 (C^3: 241)	90	10.695.480	Сейчас
Huron Warrior HUR-WO-R4L	1.139	50	8.279.001	Сейчас
Hussar HSR-400-D	534	30	4.821.440	3050
Hussar HSR-500-D	867 (C^3: 80)	30	6.152.640	Сейчас
Initiate INI-02	899	40	3.177.184	Сейчас
Jackal JA-KL-1532	678	30	4.567.940	Сейчас
King Crab KGC-001	1.714	100	22.948.000	3050
King Crab KGC-005	1.918 (C^3: 264)	100	13.322.000	Сейчас
Kintaro KTO-21	1.206 (C^3: 111)	55	6.551.281	Сейчас
Legacy LGC-01	1.751 (C^3: 247)	80	9.329.490	Сейчас
Legacy LGC-02	1.661 (C^3: 230)	80	9.531.090	Сейчас
Lightray LGH-4W	1.166	55	12.577.811	Сейчас
Lightray LGH-4Y	1.067	55	12.604.161	Сейчас
Lightray LGH-5W	1.288	55	12.771.561	Сейчас
Locust LCT-5M	516	20	3.318.000	Сейчас
Marauder MAD-5L	1.614	75	10.452.750	Сейчас
Marauder MAD-5M	1.391	75	15.641.500	3050
Mercury MCY-102	408 (C^3: 28)	20	2.711.740	Сейчас
Mercury MCY-97	380	20	1.734.941	3050
Mongoose MON-76	724	25	3.879.479	3050
Nexus NXS1-A	626	25	2.213.959	Сейчас
Nexus NXS1-B	671 (C^3: 49)	25	3.116.146	Сейчас
Orion ON1-M	1.192	75	15.398.250	3050
Ostscout OTT-9CS	734 (C^3: 53)	35	7.929.337	Сейчас
Ostsol OTL-5M	1.102	60	11.458.560	3050
Ostsol OTL-7M	1.294	60	12.048.960	Сейчас
Ostsol OTL-8M	1.196	60	14.844.560	Сейчас
Perseus P1	1.290	75	20.494.142	Сейчас
Perseus P1A	1.409	75	20.901.562	Сейчас
Perseus P1B	1.431	75	19.335.858	Сейчас
Perseus P1C	1.487	75	19.472.031	Сейчас
Perseus P1D	1.358	75	21.312.266	Сейчас
Phoenix Hawk PXH-4L	1.117	45	5.255.815	Сейчас

Наименование	BV	Вес	Цена	Эпоха
Raijin RJN101-A	1.132	50	9.946.500	Сейчас
Raijin RJN101-C	1.179 (C³: 138)	50	11.016.000	Сейчас
Red Shift RDS-2A	549	20	2.942.400	Сейчас
Red Shift RDS-2B	485	20	2.942.400	Сейчас
Rifleman RFL-7M	1.166	60	10.923.600	Сейчас
Scorpion SCP-12C	1.148 (C³: 112)	55	12.736.428	Сейчас
Shadow Hawk SHD-7CS	1.370 (C³: 140)	55	11.716.656	Сейчас
Spider SDR-7M	492	30	3.115.840	3050
Stinger STG-5R	461	20	1.758.240	Сейчас
Tempest TMP-3M	1.613	65	11.912.451	Сейчас
Thorn THE-N1	595	20	2.446.620	3050
Thug THG-12E	1.476 (C³: 202)	80	9.974.641	Сейчас
Thunderbolt TDR-9M	1.500	65	6.482.961	Сейчас
Toyama TYM-1A	1.352	75	16.267.125	Сейчас
Vanquisher VQR-2A	1.858 (C³: 291)	100	12.422.000	Сейчас
Vanquisher VQR-2B	1.832 (C³: 223)	100	12.022.000	Сейчас
Warhammer WHM-9S	1.433	70	11.359.400	Сейчас
Wasp WSP-3L	441	20	2.137.200	Сейчас
White Flame WHF-3B	1.341 (C³: 102)	70	14.684.940	Сейчас
Wraith TR1	1.089	55	13.225.324	Сейчас
Wyvern WVE-10N	1.098	45	5.037.590	Сейчас
Wyvern WVE-9N	951	45	3.725.340	3050
Yeoman YMN-6Y	1.222	60	5.696.000	Сейчас
АЭРОКОСМИЧЕСКИЕ ИСТРЕБИТЕЛИ				
Cheetah F-12-S	329	25	1.677.112	3025
Defiance DFC-O	1.528	55	7.859.923	Сейчас
Defiance DFC-OA	1.493	55	7.927.658	Сейчас
Defiance DFC-OB	1.137	55	8.008.939	Сейчас
Defiance DFC-OC	1.198	55	7.514.877	Сейчас
Lancer LX-2				
Riever F-100B	1.223	100	5.881.500	3025
Riever F-700	1.474	100	19.417.000	3050
Riever F-700A	1.768	100	16.530.000	3050
Shiva SHV-O	1.472	85	15.030.366	Сейчас
Shiva SHV-OA	2.153	85	15.008.991	Сейчас
Shiva SHV-OB	1.913	85	16.645.514	Сейчас
Shiva SHV-OC	1.790	85	15.603.928	Сейчас
Stingray F-92	1.435	60	3.473.080	3050
Stingray F-94	1.106	60	2.979.080	3050
Swift SWF-606	353	25	1.738.613	2750
ШАТТЛЫ				
Triumph (штурмовой)	6.579	8.000	625.174.560	Сейчас
Confederate	2.733	1.900	146.567.120	2750
Fury (модерниз.)	1.673	1.900	181.640.160	Сейчас
Hamilcar	3.812	4.400	336.880.368	Сейчас
Leopard (модерниз.)	2.541	1.900	227.750.400	Сейчас
Leopard CV (модерниз.)	2.541	1.900	220.522.464	Сейчас
Merlin	5.206	2.500	287.005.600	Сейчас
«ПРЫГУНЫ»				
Magellan	2.813	175.000	832.003.500	3025
БОЕВЫЕ КОРАБЛИ				
Тяжёлый крейсер Aegis (2750)	167.790	750.000	15.032.866.000	Сейчас
Эсминец Essex (2750)	62.357	620.000	1.903.163.600	3050+
Эсминец Lola III (2750)	58.627	680.000	1.940.951.600	Сейчас
Линкор McKenna (2750)	214.446	1.930.000	21.395.929.800	Сейчас
Корвет Vincent Mk 39	20.427	420.000	4.444.093.000	Сейчас

ОБЩАЯ ДЛЯ НАЁМНИКОВ

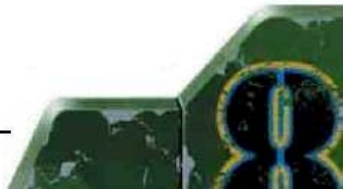
Эти боевые единицы доступны для всех наёмных подразделений.

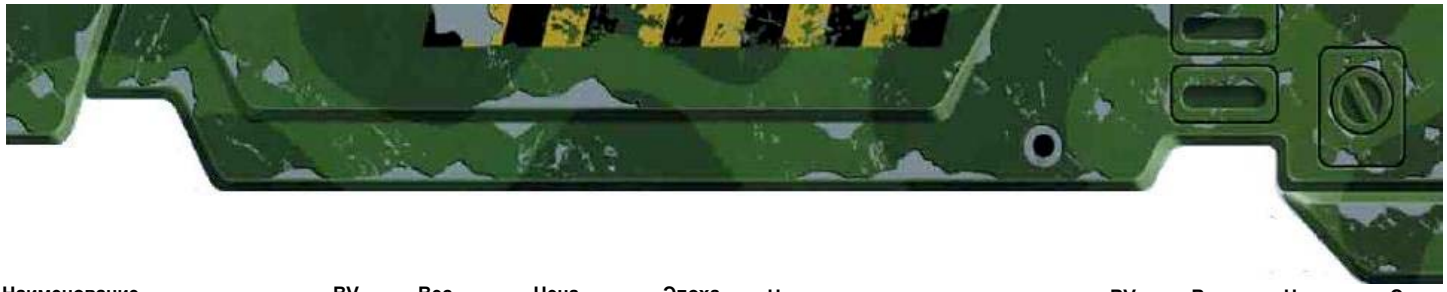
ПЕХОТА				
Развед.бронепехота ЛСГ, лазер/РБД	74	4	1.650.000	Сейчас
Развед.бронепехота ЛСГ, пулемёт	65	4	1.650.000	Сейчас
Развед.бронепехота ЛСГ, винтовка/огнемёт	63	4	1.650.000	Сейчас
Обычная бронепехота ЛСГ, лазер/РБД	133	4	2.400.000	Сейчас
Обычная бронепехота ЛСГ, пулемёт	127	4	2.400.000	Сейчас
Обычная бронепехота ЛСГ, лазер	152	4	2.400.000	Сейчас
МАШИНЫ				
Тяжёлый танк Alacorn Mk.VI	1.372	95	16.609.125	Сейчас
Ховераппарат Bandit	566	50	2.358.333	3025

Наименование	BV	Вес	Цена	Эпоха
Разведмашина Centipede	168	20	541.100	Сейчас
Challenger X MBT	1.176	90	15.691.150	Сейчас
Тяжёлый ховертанк Fulcrum	819	50	8.675.667	Сейчас
Тяжёлая мобильная установка РДД	773	80	2.940.000	Сейчас
Средний танк Myrmidon	492	40	1.791.600	Сейчас
Schiltron	776 (C³: 165)	80	10.959.666	Сейчас
Тяжёлый танк SturmFeur	763	85	2.395.288	3025
Городская штурммашина Typhoon	726	70	2.850.075	Сейчас
Тяжёлый танк Zhukov	532	75	1.816.063	3025
БЭТЛМЕХИ				
Albatross ALB-3U	1.296	60	25.493.651	Сейчас
Annihilator ANH-2A	1.299	100	9.700.668	3050
Anvil ANV-3M	1.244	60	5.856.960	Сейчас
Apollo APL-1M	1.044	55	4.866.174	Сейчас
Archer ARC-8M	1.377	70	7.593.674	Сейчас
Arctic Fox AF1	766	30	5.102.175	Сейчас
Arctic Fox AF1A	736	30	5.064.800	Сейчас
Arctic Fox AF1B	634	30	4.993.463	Сейчас
Arctic Fox AF1C	747	30	5.011.338	Сейчас
Arctic Fox AF1D	643	30	4.993.300	Сейчас
Atlas AS7-K	1.649	100	22.392.000	3050
Atlas AS7-S	1.688	100	10.368.000	3050
Avatar AV1-O	1.089	70	17.100.231	Сейчас
Avatar AV1-OA	1.204	70	17.276.606	Сейчас
Avatar AV1-OB	1.179	70	17.902.418	Сейчас
Avatar AV1-OC	1.094 (C³: 196)	70	19.712.918	Сейчас
Avatar AV1-OD	1.170 (C³: 210)	70	17.187.356	Сейчас
Avatar AV1-OF	1.607	70	17.726.043	Сейчас
Axman AXM-1N	1.165	65	11.840.511	3050
Bandersnatch BNDR-01A	1.216	75	15.986.250	Сейчас
Banshee BNC-3S	1.323	95	8.952.645	3025
Banshee BNC-5S	1.613	95	25.429.496	3050
Battle Hawk BH-K305	710	30	3.761.940	Сейчас
Berserker BRZ-A3	1.654	100	32.120.334	Сейчас
Black Hawk-KU BHKU-O	1.510	60	14.595.000	Сейчас
Blackjack BJ-1	795	45	3.147.225	2750
Blackjack BJ-2	858	45	3.441.575	3050
Blackjack BJ2-O	1.187	50	8.923.439	Сейчас
Black Watch BKW-7R	1.831 (C³: 223)	85	8.918.018	Сейчас
Bushwacker BSW-S2	1.103	55	10.390.788	Сейчас
Bushwacker BSW-X1	1.073	55	9.807.368	Сейчас
Caesar CES-3R	1.420	70	13.424.674	3050
Catapult CPLT-C1	1.165	65	5.790.126	2570
Centurion CN9-D	894	50	9.628.500	3050
Cestus CTS-6Y	1.495	65	11.327.361	2750
Cestus CTS-6Z	1.275	65	11.432.961	Сейчас
Charger CGR-1A5	1.132	80	7.756.771	3025
Charger CGR-SB	1.330	80	6.298.920	3025
Cicada CDA-3M	714	40	7.742.468	3050
Cobra CBR-02	994	45	4.143.375	Сейчас
Commando COM-2D	432	25	1.891.250	2570
Commando COM-3A	392	25	1.879.375	3025
Commando COM-5S	504	25	2.118.750	3050
Cossack C-SK1	374	20	2.362.440	Сейчас
Crab CRB-20	921	50	3.915.876	3025
Cronus CNS-3M	1.070	55	4.896.656	3050
Cronus CNS-5M	1.437 (C³: 150)	55	12.651.178	Сейчас
Dart DRT-3S	360	25	2.183.750	Сейчас
Devastator DVS-2	2.093	100	22.398.000	Сейчас
Dragon Fire DGR-3F	1.618	75	15.946.000	Сейчас
Dragon Fire DGR-4F	1.565	75	16.093.000	Сейчас
Eagle EGL-2M	745	25	2.237.918	Сейчас
Emperor EMP-6A	1.636	90	18.682.700	2570
Enfield END-6Q	1.090	50	8.594.376	Сейчас
Enforcer ENF-4R	895	50	3.536.876	2750
Enforcer ENF-5D	1.039	50	8.808.876	3050
Falconer FLC-8R	1.887	75	18.891.250	Сейчас
Falcon FLC-4N	523	30	2.249.390	2750
Falcon Hawk FNHK-9K1A	900	35	4.436.551	Сейчас
Firestarter FS9-O	973	45	9.783.875	Сейчас
Firestarter FS9-OA	909	45	10.179.000	Сейчас
Firestarter FS9-OB	921 (C³: 83)	45	10.493.017	Сейчас
Firestarter FS9-OC	946 (C³: 70)	45	10.338.954	Сейчас
Firestarter FS9-OD	1.167 (C³: 116)	45	10.930.736	Сейчас
Firestarter FS9-OE	932	45	9.819.400	Сейчас
Firestarter FS9-S	551	45	3.241.688	3050

Наименование	BV	Вес	Цена	Эпоха
Flea FLE-17	371	20	1.728.000	3050
Gallowglas GAL-1GLS	1.497	70	6.646.179	Сейчас
Gallowglas GAL-2GLS	1.664	70	6.596.454	Сейчас
Garm GRM-01A	662	35	2.874.061	Сейчас
Garm GRM-01B	732	35	2.961.811	Сейчас
Grand Titan T-IT-N11M	1.688	100	28.797.834	Сейчас
Grasshopper GHR-6K	1.484 (C^3: 162)	70	7.360.774	Сейчас
Griffin GRF-3M	1.440	55	10.250.746	3050
Gunslinger GUN-1ERD	2.176	85	16.397.013	Сейчас
Hammer HMR-3M	616	30	2.411.240	Сейчас
Hatamoto-Chi HTM-27T	1.270	80	8.236.921	3039
Hatchetman HCT-3F	769	45	3.129.390	3025
Hatchetman HCT-5S	826	45	6.135.240	3050
Helios HEL-3D	1.559	60	5.736.000	Сейчас
Highlander HGN-732	1.838	90	8.871.480	2570
Hitman HM-1	704	30	5.239.520	Сейчас
Hollander BZK-F3	861	35	2.585.161	Сейчас
Hornet HNT-151	429	20	1.248.701	3025
Hunchback HBK-5M	932	50	3.643.001	3050
Hunchback HBK-5S	1.311	50	6.568.875	Сейчас
Huron Warrior HUR-WO-R4L	1.139	50	8.279.001	Сейчас
Jackal JA-KL-1532	678	30	4.567.940	Сейчас
JagerMech JM6-DD	713	65	11.393.526	3050
JagerMech JM6-S	749	65	5.232.426	2750
Javelin JVN-10F	702	30	2.361.840	3025
Jenner JR7-D	669	35	3.198.376	3025
Jenner JR7-K	694	35	3.306.376	3050
Komodo KIM-2	1.340	45	7.740.390	Сейчас
Locust LCT-1S	376	20	1.543.601	3025
Longbow LGB-12C	1.342	85	17.577.312	Сейчас
Longbow LGB-7V	1.366	85	17.176.325	Сейчас
Lynx LNX-9C	1.478	55	10.164.643	Сейчас
Lynx LNX-9Q	1.525	55	10.105.743	Сейчас
Lynx LNX-9R	1.529	55	10.260.743	Сейчас
Maelstorm MTR-5K	1.490	75	18.016.688	Сейчас
Marauder II MAD-4A	17.69	100	9.356.000	3025
Marauder II MAD-4S	2.249	100	19.002.000	Сейчас
Marauder II MAD-5A	1.725	100	22.528.000	3050
Marauder MAD-5D	1.504	75	15.828.750	3050
Marauder MAD-5M	1.391	75	15.641.500	3050
Marauder MAD-9M	1.383	75	16.273.250	Сейчас
Mauler MAL-1R	1.113	90	18.179.200	3050
Merlin MLN-1A	1.039	60	4.960.000	Сейчас
Merlin MLN-1B	1.060	60	4.954.400	Сейчас
Mongoose MON-67	612	25	1.885.730	3025
Night Hawk NTK-2Q	863	35	5.126.625	2570
Nightsky NGS-4S	1.029	50	9.420.000	Сейчас
Nightsky NGS-5S	904	50	8.907.000	Сейчас
Nightsky NGS-9FC	1.600	95	25.712.441	Сейчас
Nightsky NGS-9J	2.135	95	20.159.978	Сейчас
Orion ON1-M	1.192	75	15.398.250	3050
Orion ON2-M	1.626	75	7.735.000	3050
Ostsol OTL-5M	1.102	60	11.458.560	3050
Owens OW-1	695 (C^3: 57)	35	7.545.377	Сейчас
Owens OW-1A	551 (C^3: 32)	35	7.385.909	Сейчас
Owens OW-1B	629 (C^3: 41)	35	7.713.284	Сейчас
Owens OW-1C	729 (C^3: 79)	35	7.591.784	Сейчас
Owens OW-1D	526 (C^3: 28)	35	7.613.721	Сейчас
Owens OW-1E	654 (C^3: 56)	35	7.887.096	Сейчас
Panther PNT-10K	706	35	2.879.911	3050
Panther PNT-9R	664	35	2.485.711	2750
Penetrator PTR-4D	1.375	75	7.628.250	Сейчас
Phoenix Hawk PXH-3M	1.057	45	8.455.240	3050
Pillager PLG-3Z	2.551	100	22.290.000	2750
Quickdraw QKD-5M	1.142	60	5.746.560	3050
Quickdraw QKD-8K	1.375	60	6.244.160	Сейчас
Rakshasa MDG-1A	1.412	75	18.838.750	Сейчас
Raven RVN-3L	592	35	5.353.425	3050
Rifleman RFL-6X	1.275	60	12.232.800	Сейчас
Salamander PPR-5S	1.381	80	18.406.921	Сейчас
Scarabus SCB-9A	732	30	5.489.770	Сейчас
Scorpion SCP-125	969	55	9.583.340	Сейчас
Sentry SNT-04	961	40	3.232.928	Сейчас
Shadow Hawk SHD-2K	1.018	55	4.505.283	3025
Shadow Hawk SHD-5D	1.629	55	5.623.606	Сейчас

Наименование	BV	Вес	Цена	Эпоха
Shogun SHG-2F	1.490	85	8.151.100	3050
Sirocco SRC-3C	1.760	95	10.159.500	Сейчас
Snake SNK-1V	910	45	7.233.470	Сейчас
Specter SPR-5F	1.141	35	6.136.718	2750
Spider SDR-5V	514	30	2.984.540	2750
Spider SDR-7M	492	30	3.115.840	3050
Spider SDR-8M	588	30	3.193.840	3050
Stalker STK-5S	1.018	85	15.938.675	3050
Stealth STH-1D	1.067	45	10.166.240	Сейчас
Strider SR1-O	738	40	4.732.439	Сейчас
Strider SR1-OA	613 (C^3: 28)	40	4.809.439	Сейчас
Strider SR1-OB	798	40	4.348.750	Сейчас
Strider SR1-OC	759 (C^3: 75)	40	4.716.250	Сейчас
Strider SR1-OD	713 (C^3: 61)	40	4.795.439	Сейчас
Strider SR1-OE	864	40	4.572.750	Сейчас
Strider SR1-OF	878	40	4.947.250	Сейчас
Sunder SD1-O	1.381	90	27.774.438	Сейчас
Sunder SD1-OA	1.722	90	27.911.000	Сейчас
Sunder SD1-OB	1.362 (C^3: 161)	90	34.511.125	Сейчас
Sunder SD1-OC	1.493 (C^3: 195)	90	28.382.438	Сейчас
Sunder SD1-OD	1.782	90	28.604.500	Сейчас
Talon TLN-5W	1.030	35	6.034.276	2750
Tempest TMP-3M	1.613	65	11.912.451	Сейчас
Thanatos THS-4S	1.639 (C^3: 156)	75	19.339.250	Сейчас
Thunderbolt TDR-10SE	1.630	65	7.921.761	Сейчас
Thunderbolt TDR-5SE	1.180	65	5.560.611	3025
Thunderbolt TDR-5SS	1.077	65	5.320.536	3025
Thunderbolt TDR-7SE	1.737	65	6.590.211	Сейчас
Thunderbolt TDR-9SE	1.355	65	5.851.011	3050
Thunder THR-1L	1.227	70	15.579.538	Сейчас
Thunder Hawk TDK-7X	1.967	100	22.162.000	2750
UrbanMech UM-R63	494	30	1.760.525	3050
Valkyrie VLK-QA	640	30	2.205.320	3025
Valkyrie VLK-QD	690	30	2.548.520	3050
Venom SDR-9K	634	35	6.371.911	Сейчас
Verfolger VR5-R	1.370	65	14.413.959	Сейчас
Victor VTR-9K	1.634	80	8.499.721	3050
Victor VTR-10D	1.723	80	9.178.321	Сейчас
Vindicator VND-1R	900	45	3.181.083	3025
Vindicator VND-3L	1.069	45	3.524.370	3050
Vindicator VND-5L	1.104	45	4.636.882	Сейчас
Vulcan VL-5M	761	40	3.789.100	3050
Warhammer WHM-8D	1.396 (C^3: 247)	70	7.500.684	Сейчас
Wasp WSP-1S	336	20	1.725.120	3050
Wasp WSP-3M	346	20	1.781.520	3050
Watchman WTC-4M	865	40	2.990.028	Сейчас
Wolfhound WLF-1	736	35	2.925.180	3025
Wolfhound WLF-2	903	35	3.171.180	3050
Wolverine WVR-8K	1.481	55	10.289.106	Сейчас
Wraith TR1	1.089	55	13.225.324	Сейчас
Yeoman YMN-6Y	1.222	60	5.696.000	Сейчас
Zeus ZEU-6S	1.148	80	7.617.901	2750
Zeus ZEU-9S	1.419	80	8.614.201	3050
АЭРОКОСМИЧЕСКИЕ ИСТРЕБИТЕЛИ				
Cheetah F-10	484	25	1.669.463	2750
Chippewa CHP-W5	1.154	90	5.410.530	3025
Chippewa CHP-W7	1.487	90	13.073.055	3050
Corsair CSR-V12	1.006	50	2.293.958	3025
Corsair CSR-V12M	1.039	50	2.173.583	3025
Eisensturm EST-O	2.519	95	22.050.543	Сейчас
Eisensturm EST-OA	2.209	95	22.843.356	Сейчас
Eisensturm EST-OB	1.952	95	23.931.168	Сейчас
Eisensturm EST-OC	1.845	95	23.894.293	Сейчас
Eisensturm EST-R3	2.519	95	17.640.435	Сейчас
Hellcat HCT-213	1.079	60	2.992.080	2750
Lucifier II LCF-R16K	959	65	3.458.405	3025
Lucifier II LCF-R16KR	1.303	65	8.571.845	3050
Lucifier LCF-R15	1.079	65	3.162.311	2570
Riever F-100	1.397	100	6.313.500	3025
Seydlitz SYD-Z1	472	20	1.370.380	2570
Seydlitz SYD-Z2A	822	20	2.371.820	3050
Seydlitz SYD-Z3A	519	20	2.261.820	3050
Shilone SL-17	1.149	65	3.399.045	3025
Sholagar SL-21	624	35	2.052.353	3025





Наименование	BV	Вес	Цена	Эпоха
Slayer SL-15	1.279	80	4.454.053	2750
Slayer SL-15B	1.243	80	4.673.853	3025
Sparrowhawk SPR-6D	680	30	3.552.005	3050
Sparrowhawk SPR-HS	634	30	1.740.870	2570
Stingray F-90	1.105	60	2.979.080	2750
Stingray F-92	1.435	60	3.473.080	3050
Stuka STU-D6	1.838	100	16.170.000	3050
Stuka STU-K5	1.537	100	6.156.000	2570
Thrush TR-7	529	25	1.685.156	2750
Transgressor AC TR-14	1.185	75	4.038.031	3025
Transgressor TR-13	1.309	75	4.024.281	3025
Transit TR-10	919	50	2.442.708	3025

ОБЩАЯ ДЛЯ ПЕРИФЕРИИ

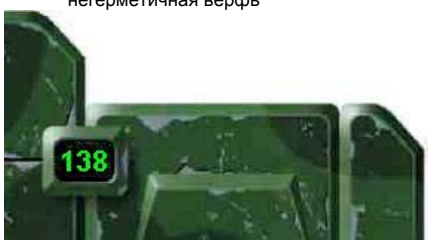
Эти боевые единицы доступны для всех фракций Периферии.

ПЕХОТА				
Пешая, огнемёты	28 (41)*	3	800 (4.000)*	2750
Пешая, лазеры	37 (60)*	3	1.200 (6.000)*	2750
Пешая, РДД	56 (47)*	3	1.400 (7.000)*	Сейчас
Пешая, пулемёты	31 (47)*	3	80 (4.000)*	2750
Пешая, винтовки	23 (32)*	3	600 (3.000)*	2750
Пешая, РБД	60 (60)*	3	1.400 (7.000)*	2750
Прыжковая, огнемёты	32 (51)*	4	1.600 (8.000)*	2750
Прыжковая, лазеры	41 (71)*	4	2.400 (12.000)*	2750
Прыжковая, РДД	87 (87)*	4	2.800 (14.000)*	Сейчас
Прыжковая, пулемёты	37 (62)*	4	1.600 (8.000)*	2750
Прыжковая, винтовки	29 (46)*	4	1.200 (6.000)*	2750
Прыжковая, РБД	71 (71)*	4	2.800 (14.000)*	2750
Моторизованная, огнемёты	35 (54)*	6	1.280 (6.400)*	2750
Моторизованная, лазеры	42 (70)*	6	1.920 (9.600)*	2750
Моторизованная, РДД	75 (75)*	6	2.240 (11.200)*	Сейчас
Моторизованная, пулемёты	39 (63)*	6	1.280 (6.400)*	2750
Моторизованная, винтовки	28 (42)*	6	960 (4.800)*	2750
Моторизованная, РБД	70 (70)*	6	2.240 (11.200)*	2750
МАШИНЫ				
БТР (ховер)	46	10	87.600	2750
БТР (гусеничный)	53	10	64.350	2750
БТР (колёсный)	62	10	68.425	2750
Тяжёлый танк Behemoth	752	100	3.044.667	3025
Штурмовой танк Brutus	797	75	3.694.250	3025
Средний танк Bulldog	358	60	1.128.800	3025
Тяжёлый ховертанк Condor	425	50	1.217.000	3025
Тяжёлый ховертанк Drillson	710	50	2.505.333	3025
Лёгкий разведвертолёт Ferret	45	5	46.764	3025
Лёгкий разведвертолёт Ferret (бронированный)	55	5	58.431	3025
Тяжёлый ховертанк Fulcrum	819	50	8.675.667	Сейчас
Средний ховертанк Gladius	378	40	771.600	3050
Средний танк Goblin	280	45	607.550	2750
Ракетная платформа Harasser	337	25	561.750	3025
Тяжёлый ховетБТР	70	20	196.700	2750
ХоверБТР (РДД)	167	20	280.700	2750
ХоверБТР (пулемёт)	110	20	210.700	2750
ХоверБТР (РБД)	153	20	318.500	2750
Тяжёлая мобильная установка РДД	773	80	2.940.000	Сейчас
Тяжёлый гусеничный БТР	77	20	130.600	2750
Гусеничный БТР (РДД)	147	20	202.600	2750
Гусеничный БТР (пулемёт)	106	20	142.600	2750
Гусеничный БТР (РБД)	137	20	235.000	2750
Тяжёлый колёсный БТР	70	20	119.717	2750
Колёсный БТР (РДД)	147	20	185.717	2750
Колёсный БТР (пулемёты)	102	20	130.717	2750
Колёсный БТР (РБД)	136	20	215.417	2750
Колёсное штурмовое орудие Hetzer	376	40	664.000	3025
Лёгкий танк поддержки Hunter	427	35	1.135.125	3025
Лёгкий танк поддержки Hunter	427	35	1.135.125	3025
Лёгкий ховертанк J.Edgar	328	25	729.250	3025
Лёгкая мобильная установка РДД	423	40	920.000	Сейчас
Тяжёлый танк Manticore	619	60	2.640.800	3025
Тяжёлый ховертранспорт Maxim	591	50	1.320.000	3025
Средний танк Myrmidon	492	40	1.791.600	Сейчас
Тяжёлый танк Ontos	619	95	2.264.438	3025
Packrat LRPV PKR-T5	206	20	408.650	2750

Наименование	BV	Вес	Цена	Эпоха
Тяжёлый танк Partisan	420	80	1.872.000	3025
Танк Patton	478	65	2.754.538	3025
Разведывательный ховертанк Pegasus	419	35	841.925	3025
Машина поддержки Pike	334	60	1.035.200	3025
Тяжёлый танк Plum	767	70	3.324.150	Сейчас
Тяжёлый танк Po	360	60	1.074.400	3025
Ховертанк Regulator	954	45	2.161.250	Сейчас
Штурмовой ховертанк Saladin	483	35	911.625	3025
Средний ховертанк Saracen	439	35	813.025	3025
Ховераппарат Savannah Master	160	5	91.667	3025
Мобильная установка ПИИ Schrek	662	80	3.825.900	3025
Мобильная установка РБД	676	60	1.932.800	2750
Тяжёлый танк SturmFeur	763	85	2.395.288	3025
Средний танк Vedette	229	50	725.750	3025
Von Luckner VNL-K65N	708	75	3.685.938	2750
Warrior H-7	406	21	540.600	3025
Warrior H-7A	399	21	493.000	3025
Тяжёлый танк Zhukov	532	75	1.816.063	3025
БЭТЛМЕХИ				
Assassin ASN-21	596	40	3.765.814	2750
Atlas AS7-D	1.537	100	9.682.000	2750
Awesome AWS-8Q	1.358	80	6.598.170	2750
Banshee BNC-3E	1.223	95	9.530.854	2570
Blackjack BJ-1	795	45	3.147.225	2750
Black Knight BL-7-KNT	1.106	75	6.594.438	3025
Brigand LDT-1	721	25	2.286.250	Сейчас
Brigand LDT-X1	838	25	2.336.250	Сейчас
Brigand LDT-X2	780	25	2.286.250	Сейчас
Catapult CPLT-C1	1.165	65	5.790.126	2570
Catapult CPLT-C4	1.104	65	5.893.251	2750
Centurion CN9-A	772	50	3.563.501	3025
Chameleon CLN-7V	839	50	4.623.375	2750
Charger CGR-1A1	820	80	7.520.372	2750
Charger CGR-1L	772	80	7.662.122	3025
Charger CGR-2A2	944	80	7.770.119	Сейчас
Commando COM-2D	432	25	1.891.250	2570
Cyclops CP-10-Z	965	90	9.375.360	2750
Dervish DV-6M	868	55	4.980.668	2570
Dragon DRG-1N	952	60	5.118.400	2750
Firestarter FS9-C	846	35	3.329.100	Сейчас
Firestarter FS9-H	477	35	3.046.950	2570
Grasshopper GHR-5H	1.268	70	6.024.574	3025
Grasshopper GHR-5N	1.316	70	6.160.574	3025
Guillotine GLT-4L	1.222	70	6.062.484	3025
Hatchetman HCT-3F	769	45	3.129.390	3025
Hermes HER-1A	501	30	2.569.970	3025
Highlander HGN-733	1.424	90	8.307.180	3025
Hunchback HBK-4G	851	50	3.467.876	2750
Hunchback HBK-4P	960	50	3.377.876	3025
JagerMech JM6-S	749	65	5.232.426	2750
Javelin JVN-10N	487	30	2.400.840	2750
Jenner JR7-D	669	35	3.198.376	3025
Longbow LGB-7Q	1.376	85	7.408.325	2750
Marshal MHL-X1	995	55	4.545.324	Сейчас
Merlin MLN-1A	1.039	60	4.960.000	Сейчас
Merlin MLN-1B	1.060	60	4.954.400	Сейчас
Mongoose MON-67	612	25	1.885.730	3025
Orion ON1-K	1.069	75	6.863.750	2570
Panther PNT-9R	664	35	2.485.711	2750
Quickdraw QKD-4G	993	60	5.514.560	2750
Spider SDR-5V	514	30	2.984.540	2750
Stalker STK-3F	1.152	85	7.452.725	2570
Thorn THE-S	445	20	1.558.320	3025
Thug THG-10E	1.203	80	7.760.641	3025
Trebuchet TBT-5N	864	50	4.293.501	2750
UrbanMech UM-R60	454	30	1.471.925	2750
UrbanMech UM-R60L	443	30	1.581.125	3025
Victor VTR-9B	1.165	80	8.013.721	2570
Vulcan VL-3T	523	40	3.462.900	2750
Whitworth WTH-1	771	40	2.912.934	2750
Zeus ZEU-6S	1.148	80	7.617.901	2750
АЭРОКОСМИЧЕСКИЕ ИСТРЕБИТЕЛИ				
Centurion	698	30	1.760.995	2570
Cheetah F-10	484	25	1.669.463	2750
Chippewa CHP-W10	1.487	90	5.265.530	3025

Наименование	BV	Вес	Цена	Эпоха
Chippewa CHP-W5	1.154	90	5.410.530	3025
Corsair CSR-V12	1.006	50	2.293.958	3025
Corsair CSR-V12M	1.039	50	2.173.583	3025
Corsair CSR-V20	986	50	2.271.458	3025
Eagle	1.336	75	4.024.281	2570
Hellcat HCT-213	1.079	60	2.992.080	2750
Lightning	919	50	2.442.708	2750
Lucifier LCF-R15	1.079	65	3.162.311	2570
Riever F-100	1.397	100	6.313.500	3025
Sabre	600	25	1.610.156	2570
Seydlitz SYD-Z1	472	20	1.370.380	2570
Shilone SL-17	1.149	65	3.399.045	3025
Sholagar SL-21	624	35	2.052.353	3025
Slayer SL-15	1.279	80	4.454.053	2750
Sparrowhawk SPR-6D	680	30	3.552.005	3050
Sparrowhawk SPR-HS	634	30	1.740.870	2570
Stingray F-90	1.105	60	2.979.080	2750
Stuka STU-K15	1.403	100	6.212.250	3025
Stuka STU-K5	1.537	100	6.156.000	2570
Thrush TR-7	529	25	1.685.156	2750
Thunderbird THB-D36	1.525	100	6.10.500	2570
Transgressor TR-13	1.309	75	4.024.281	3025
Transit TR-10	919	50	2.442.708	3025
МАЛЫЕ АППАРАТЫ				
Самолёт S-7A	329	100	3.868.224	2750
Сбрасывающий челнок K-1	912	200	9.266.850	2570
Посадочный аппарат Mk.VII	618	150	6.916.448	2750
Челнок дальнего действия KR-61	274	100	3.978.300	2750
Челнок ST-46	654	100	4.431.060	2570
ШАТТЛЫ				
Achilles	6.744	4.500	444.679.200	2570
Avenger	4.320	1.400	244.859.040	3025
Behemoth	1.798	100.000	631.999.200	3025
Buccaneer	998	3.500	108.419.040	2750
Condor	2.505	4.500	266.163.552	3025
Excalibur	3.101	16.000	431.891.600	3025
Fortress	4.347	6.000	337.682.800	2750
Fury	2.155	1.900	169.850.160	2750
Gazelle	2.399	2.900	188.428.896	2570
Intruder	3.825	3.000	254.595.600	2750
Leopard	2.579	1.900	171.358.128	2570
Leopard CV	1.745	1.900	167.542.128	2570
Mammoth	1.390	52.000	450.805.040	3025
Monarch	441	5.000	142.122.528	2750
Mule	1.664	11.200	159.924.128	2750
Overlord	4.164	9.700	334.275.872	2750
Seeker	2.579	6.700	225.829.968	3025
Triumph	2.899	5.600	352.624.752	2570
Union	3.259	3.500	222.554.080	2750
Vengeance	4.487	11.400	393.652.080	3025
«ПРЫГУНЫ»				
Invader (большой лазер)	769	152.000	480.797.750	2750
Invader (ПИИ)	814	152.000	481.047.750	2750
Merchant	496	120.000	384.711.675	2570
Monolith	1.041	430.000	1.119.774.840	2750
Scout	560	90.000	277.130.480	2750
Star Lord	604	274.000	699.239.250	2570
Tramp	1.652	250.000	500.137.500	2750
КОСМИЧЕСКИЕ СТАНЦИИ				
Крупная негерметичная верфь	963	30.000	15.030.077.000	2750
Средний/крупный завод	2.740	17.000	50.807.000	2750
Olympus (станция подзарядки)	11.066	1.000.000	13.113.425.000	2750
Небольшой завод	1.051	2.500	33.519.500	2750
Небольшая жилая станция	1.418	120.000	393.989.000	2750
Небольшая герметичная верфь	516	2.500	507.660.500	2570
Небольшая негерметичная верфь	572	3.000	507.867.000	2750

Наименование	BV	Вес	Цена	Эпоха
ФЕДЕРАЦИЯ ЦИРЦИНУС				
БЭТЛМЕХИ				
Awesome AWS-8T	1.312	80	6.598.170	3025
Banshee BNC-3S	1.323	95	8.952.645	3025
Blackjack BJ-3	1.099	45	3.592.375	2750
Caesar CES-3R	1.420	70	13.424.674	3050
Cataphract CTF-3D	1.266	70	13.588.554	3050
Centurion CN9-D	894	50	9.628.500	3050
Charger CGR-1A5	1.132	80	7.756.771	3025
Clint CLNT-2-3U	943	40	3.951.080	3050
Dart DRT-4S	560	25	2.273.750	Сейчас
Devastator DVS-2	2.093	100	22.398.000	Сейчас
Enforcer ENF-4R	895	50	3.536.876	3025
Excalibur EXC-C1	1.456	70	15.835.388	Сейчас
Goliath GOL-2H	1.298	80	7.983.841	Сейчас
Guillotine GLT-5M	1.295	70	6.470.484	3050
Highlander HGN-732	1.838	90	8.871.480	3025
Jackal JA-KL-1532	678	30	4.567.940	Сейчас
JagerMech JM6-DD	713	65	11.393.526	3050
Javelin JVN-10F	702	30	2.361.840	3025
Jenner JR7-F	792	35	3.121.426	3025
Lineholder KW1-LH2	987	55	4.515.668	Сейчас
Locust LCT-5M	516	20	3.318.000	Сейчас
Marauder MAD-5L	1.614	75	10.452.750	Сейчас
Nightsky NGS-4S	1.029	50	9.420.000	Сейчас
Ostroc OSR-4C	1.098	60	5.189.760	Сейчас
Ostsol OTL-7M	1.294	60	12.048.960	Сейчас
Ostsol OTL-8M	1.196	60	14.844.560	Сейчас
Phoenix Hawk PXH-4L	1.117	45	5.255.815	Сейчас
Specter SPR-5F	1.141	35	6.136.718	3025
Stalker STK-3H	1.249	85	7.637.725	3025
Stalker STK-5M	1.316	85	7.696.925	3050
Stinger STG-5R	461	20	1.758.240	Сейчас
Tempest TMP-3M	1.613	65	11.912.451	Сейчас
Thunderbolt TDR-9M	1.500	65	6.482.961	Сейчас
Victor VTR-9S	1.140	80	8.154.121	3025
Warhammer WHM-9S	1.433	70	11.359.400	Сейчас
Wasp WSP-3L	441	20	2.137.200	Сейчас
Wolfhound WLF-1	736	35	2.925.180	3025
Zeus ZEU-9S	1.419	80	8.614.201	3050
МАГИСТРАТ КАНОПУСА				
ПЕХОТА				
Бронепехота В.С., огнемёты	150	4	2.400.000	Сейчас
Бронепехота В.С., пулемёты	141	4	2.400.000	Сейчас
Бронепехота В.С., малые лазеры	177	4	2.400.000	Сейчас
Бронепехота В.С., РБД	132	4	2.400.000	Сейчас
БЭТЛМЕХИ				
Anubis ABS-3L	807	30	5.153.525	Сейчас
Anubis ABS-3R	749	30	5.270.525	Сейчас
Anubis ABS-3T	871	30	5.440.175	Сейчас
Awesome AWS-9M	1.469	80	18.090.121	3050
Awesome AWS-9Q	1.623	80	7.456.050	Сейчас
Bandersnatch BNDR-01A	1.216	75	15.986.250	Сейчас
Banshee BNC-3M	1.267	95	9.824.329	3025
Blackjack BJ2-O	1.187	50	8.923.439	Сейчас
Blackjack BJ2-OA	1.231	50	9.127.346	Сейчас
Blackjack BJ2-OB	1.298 (C^3: 153)	50	9.671.096	Сейчас
Blackjack BJ2-OC	1.161	50	9.509.846	Сейчас
Blackjack BJ2-OD	1.184	50	8.973.596	Сейчас
Blackjack BJ2-OF	1.258	50	9.344.846	Сейчас
Blackjack BJ-3	1.099	45	3.592.375	Сейчас
Cataphract CTF-2X	1.035	70	5.877.354	3025
Cataphract CTF-3D	1.266	70	13.588.554	3050
Cataphract CTF-3L	1.302	70	15.379.504	3050
Catapult CPLT-C3	1.030	65	5.872.626	3050
Catapult CPLT-C4	1.104	65	5.893.251	2750
Centurion CN9-D	894	50	9.628.500	3050
Charger CGR-1A5	1.132	80	7.756.771	3025
Cicada CDA-2A	567	40	3.705.218	3025
Cicada CDA-3M	714	40	7.742.468	3050
Cyclops CP-11-A	1.251	90	9.318.360	3050
Cyclops CP-11-G	1.770	90	10.275.960	Сейчас
Devastator DVS-2	2.093	100	22.398.000	Сейчас
Duan Gung D9-G9	729	25	3.344.584	Сейчас
Eagle EGL-2M	745	25	2.237.918	Сейчас
Emperor EMP-6A	1.636	90	18.682.700	2570
Enforcer ENF-5D	1.039	50	8.808.876	3050



Наименование	BV	Вес	Цена	Эпоха
Firestarter FS9-S	551	35	3.241.688	3050
Gallowglas GAL-1GLS	1.497	70	6.646.179	Сейчас
Grand Titan T-IT-N10M	1.364	100	28.833.334	Сейчас
Grasshopper GHR-5J	1.217	70	6.427.474	3050
Guillotine GLT-5M	1.295	70	6.470.484	3050
Hammer HMR-3M	616	30	2.411.240	Сейчас
Hercules HRC-LS-9000	1.336	70	16.275.688	Сейчас
Hermes II HER-5S	740	40	3.456.180	3050
Hunchback HBK-5N	903	50	3.575.876	3050
Huron Warrior HUR-WO-R4L	1.139	50	8.279.001	Сейчас
Jackal JA-KL-1532	678	30	4.567.940	Сейчас
Javelin JVN-10F	702	30	2.361.840	3025
Javelin JVN-10P	514	30	2.370.940	3050
Jenner JR7-K	694	35	3.306.376	3050
Jinggau JN-G8A	1.915	65	14.427.327	Сейчас
Locust LCT-1V	356	20	1.512.401	2570
Locust LCT-5V	537	20	1.799.200	Сейчас
Marshal MHL-2L	1.169	55	4.940.574	Сейчас
Men Shen MS1-O	1.199	55	16.570.469	Сейчас
Men Shen MS1-OA	1.232	55	16.897.907	Сейчас
Men Shen MS1-OB	1.128	55	16.719.657	Сейчас
Men Shen MS1-OC	1.151	55	16.613.579	Сейчас
Men Shen MS1-OD	1.157	55	16.624.719	Сейчас
Orion ON1-M	1.192	75	15.398.250	3050
Ostroc OSR-4L	1.431	60	70.69.760	Сейчас
Phoenix Hawk PXH-4L	1.117	45	5.255.815	Сейчас
Pillager PLG-3Z	2.551	100	22.290.000	2750
Quickdraw QKD-5M	1.142	60	5.746.560	3050
Raptor RTX1-O	655	25	3.917.449	Сейчас
Raptor RTX1-OA	702	25	3.918.622	Сейчас
Raptor RTX1-OB	533	25	4.030.340	Сейчас
Raptor RTX1-OC	797	25	4.156.512	Сейчас
Raptor RTX1-OD	428 (C^3: 45)	25	4.228.387	Сейчас
Raptor RTX1-OE	517	25	3.820.964	Сейчас
Raptor RTX1-OF	959	25	4.589.324	Сейчас
Raven RVN-3L	592	35	5.353.425	3050
Shadow Hawk SHD-2H	918	55	4.539.383	2570
Shadow Hawk SHD-7M	1.351	55	10.313.906	Сейчас
Snake SNK-1V	910	45	7.233.470	Сейчас
Spider SDR-7M	492	30	3.115.840	3050
Stalker STK-5M	1.316	85	7.696.925	3050
Starslayer STY-3C	1.286	50	4.873.626	Сейчас
Starslayer STY-3D	1.408	50	5.020.251	Сейчас
Stinger STG-3R	320	20	1.615.440	2570
Stinger STG-6L	603	20	2.116.240	Сейчас
Tarantula	636	25	3.627.918	Сейчас
Tempest	1.613	65	11.912.451	Сейчас
Thunder	1.227	70	15.579.538	Сейчас
Ti Ts'ang	1.462	60	15.361.280	Сейчас
Trebuchet TBT-7M	1.206	50	8.844.501	3050
Victor VTR-9K	1.634	80	8.499.721	3050
Vindicator VND-1R	900	45	3.181.083	3025
Vindicator VND-3L	1.069	45	3.524.370	3050
Vindicator VND-4L	1.177	45	8.119.420	Сейчас
War Dog WR-DG-02FC	1.553	75	15.401.750	Сейчас
Wasp WSP-1A	336	20	1.646.640	2570
Wasp WSP-3L	441	20	2.137.200	Сейчас
Watchman WTC-4M	865	40	2.990.028	Сейчас
Wolfhound WLF-1	736	35	2.952.180	3025
Wraith TR1	1.089	55	13.225.324	Сейчас
Yu Huang Y-H9G	1.781	90	23.712.000	Сейчас
АЭРОКОСМИЧЕСКИЕ ИСТРЕБИТЕЛИ				
Troika CMT-3T	1.630	65	8.898.060	Сейчас
Troika CMT-4U	1.802	65	8.854.335	Сейчас
БОЕВЫЕ КОРАБЛИ				
Крейсер Dart	140.672	680.000	7.006.729.800	2750+
Корвет Pinto	25.995	160.000	6.712.913.000	2750+

МАРИАНСКАЯ ГЕГЕМОНИЯ

БЭТЛМЕХИ				
Archer ARC-8M	1.377	70	7.593.674	Сейчас
Awesome AWS-9Q	1.623	80	7.456.050	Сейчас
Banshee BNC-3M	1.267	95	9.824.329	3025

Наименование	BV	Вес	Цена	Эпоха
Blackjack BJ-3	1.099	45	3.592.375	3025
Cataphract CTF-3D	1.266	70	13.588.554	3050
Catapult CPLT-H2	1.437	65	6.034.326	Сейчас
Charger CGR-1A5	1.132	80	7.756.771	3025
Cicada CDA-2A	567	40	3.705.218	3025
Clint CLNT-2-3T	672	40	3.572.380	3025
Commando COM-4H	628	25	1.923.750	Сейчас
Cyclops CP-11-H	1.333	90	9.675.560	Сейчас
Enforcer ENF-4R	895	50	3.536.876	3025
Enforcer ENF-5D	1.039	50	8.808.876	3050
Firestarter FS9-S1	613	35	3.511.688	3050
Grand Titan T-IT-N10M	1.364	100	28.833.334	Сейчас
Hammer HMR-3M	616	30	2.411.240	Сейчас
Hunchback HBK-5H	901	50	3.824.500	Сейчас
Jackal JA-KL-1532	678	30	4.567.940	Сейчас
JagerMech JM6-H	1.203	65	5.879.226	Сейчас
Javelin JVN-10P	514	30	2.370.940	3050
Locust LCT-1V2	500	20	1.571.200	Сейчас
Longbow LGB-12C	1.342	85	17.577.312	Сейчас
Marauder MAD-3D	1.136	75	6.597.500	3025
Marauder II MAD-4H	1.849	100	10.444.000	Сейчас
Mongoose MON-66	633	25	1.979.480	3025
Orion ON1-V	931	75	6.837.250	3025
Orion ON2-M	1.626	75	7.735.000	3050
Phoenix Hawk PXH-4L	1.117	45	5.255.815	Сейчас
Quickdraw QKD-5M	1.142	60	5.746.560	3050
Tempest TMP-3M	1.613	65	11.912.451	Сейчас
Thunderbolt TDR-7SE	1.737	65	6.590.211	Сейчас
Thunderbolt TDR-9M	1.500	65	6.482.961	Сейчас
Victor VTR-9K	1.634	80	8.499.721	3050
Vindicator VND-1R	900	45	3.181.083	3025
Vindicator VND-3L	1.069	45	3.524.370	3050
Whitworth WTH-1H	927	40	2.886.894	Сейчас
Wolfhound WLF-1	736	35	2.925.180	3025
Wolverine WVR-6M	1.059	55	4.865.658	3025
Zeus ZEU-9S	1.419	80	8.614.201	3050

ОКРАИННЫЙ АЛЬЯНС

БЭТЛМЕХИ				
Locust LCT-1V	356	20	1.512.401	2570
Merlin MLN-1A	1.039	60	4.960.000	3025
Merlin MLN-1B	1.060	60	4.594.400	Сейчас
Night Hawk NTK-2Q	863	35	5.126.625	Сейчас
Stinger STG-3R	320	20	1.615.440	2570
Wasp WSP-1A	336	20	1.646.640	2570
АЭРОКОСМИЧЕСКИЕ ИСТРЕБИТЕЛИ				
Corax CRX-O	869	30	4.120.306	Сейчас
Corax CRX-OA	689	30	4.171.338	Сейчас
Corax CRX-OB	1.016	30	4.188.588	Сейчас
Corax CRX-OC	68	30	3.947.806	Сейчас
Ironsides IRN-SD1	1.179	65	3.862.795	2750
Rapier RPR-100	1.388	85	5.437.111	2750
Seydlitz SYD-Z2	616	20	1.480.380	2750
Seydlitz SYD-Z2A	822	20	2.371.820	3050
Seydlitz SYD-Z4	649	20	2.371.820	3050
Shilone SL-17R	1.214	65	3.505.045	3050
Slayer SL-15A	1.243	80	4.673.853	3025
Slayer SL-15R	1.353	80	4.767.653	3050
Spad SPD-502	703	30	1.538.182	2750
Sparrowhawk SPR-H5K	505	30	1.700.620	3025
Stuka STU-K10	1.565	100	6.039.000	2570
БОЕВЫЕ КОРАБЛИ				
Крейсер Dart	140.672	680.000	7.006.729.800	2750+
Корвет Pinto	25.995	160.000	6.712.913.000	2750+

ТАУРИАНСКИЙ КОНКОРДАТ

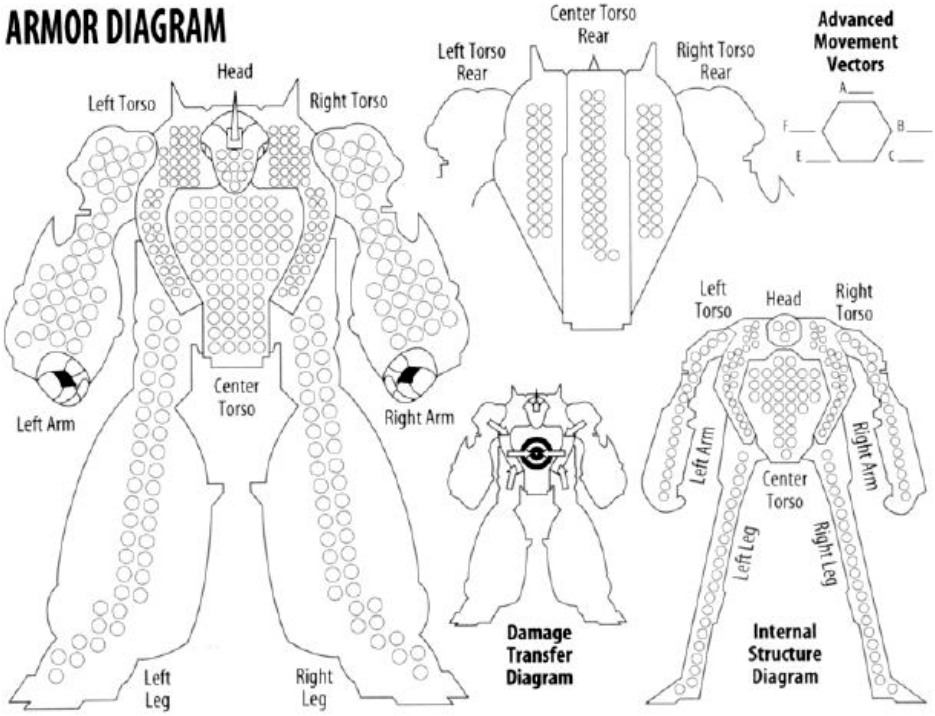
ПЕХОТА				
Бронепехота В.С., огнемёты	150	4	2.400.000	Сейчас
Бронепехота В.С., пулемёты	141	4	2.400.000	Сейчас
Бронепехота В.С., малые лазеры	177	4	2.400.000	Сейчас
Бронепехота В.С., РБД	132	4	2.400.000	Сейчас

Наименование	BV	Вес	Цена	Эпоха
Хотер-БТР Maultier	115	15	242.450	3025
Средний ховертанк Plainsman	413	35	871.533	3025
Танк Rommel	550	65	2.905.513	3025
БЭТЛМЕХИ				
Anubis ABS-3L	807	30	5.153.525	Сейчас
Anubis ABS-3R	749	30	5.270.525	Сейчас
Anubis ABS-3T	871	30	5.440.175	Сейчас
Archer ARC-2R	1.117	70	6.384.974	2570
Archer ARC-6W	1.167	70	6.044.974	Сейчас
Awesome AWS-9M	1.469	80	18.090.121	3050
Awesome AWS-9Q	1.623	80	7.456.050	Сейчас
Banshee BNC-3M	1.267	95	9.824.329	3025
Banshee BNC-3S	1.323	95	8.952.645	3025
Blackjack BJ-2	858	45	3.441.575	3050
Blackjack BJ-3	1.099	45	3.592.375	3025
Black Knight BL-6-KNT	1.191	75	6.786.938	2570
Cataphract CTF-3D	1.266	70	13.588.554	3050
Cataphract CTF-3L	1.302	70	15.379.504	3050
Catapult CPLT-C3	1.030	65	5.872.626	3050
Charger CGR-1A5	1.132	80	7.756.771	3025
Cyclops CP-11-A	1.251	90	9.318.360	3050
Cyclops CP-11-G	1.770	90	10.275.960	Сейчас
Dervish DV-7D	1.328	55	5.645.618	3050
Duan Gung D9-G9	729	25	3.344.584	Сейчас
Emperor EMP-6A	1.636	90	18.682.700	2570
Enforcer ENF-4R	895	50	3.536.876	2750
Enforcer ENF-5D	1.039	50	8.808.876	3050
Firestarter FS9-M	671	35	3.066.525	3025
Firestarter FS9-S	551	35	3.241.688	3050
Gallowglas GAL-1GLS	1.497	70	6.646.179	Сейчас
Garm GRM-01A	662	35	2.874.061	Сейчас
Garm GRM-01B	732	35	2.961.811	Сейчас
Grasshopper GHR-5J	1.217	70	6.427.474	3050
Griffin GRF-1N	1.021	55	4.957.108	2570
Hatchetman HCT-3F	770	45	3.129.390	3050
Helios HEL-3D	1.559	60	5.736.000	Сейчас
Hunchback HBK-5N	903	50	3.575.876	3050
Javelin JVN-10F	702	30	2.361.840	3025
Javelin JVN-10P	514	30	2.370.940	3050
Jenner JR7-K	594	35	3.306.376	3050
Jinggau JN-G8A	1.915	65	14.427.327	Сейчас
Lao Hu LHU-2B	1.410	75	18.779.688	Сейчас
Lao Hu LHU-3B	1.281 (C^3: 147)	75	21.143.938	Сейчас

Наименование	BV	Вес	Цена	Эпоха
Lao Hu LHU-3C	1.611	75	18.123.438	Сейчас
Lineholder KW1-LH2	987	55	4.515.668	Сейчас
Locust LCT-1V	356	20	1.512.401	2570
Locust LCT-5V	537	20	1.799.200	Сейчас
Marauder MAD-3R	1.089	75	6.635.125	2750
Marshal MHL-2L	1.169	55	4.940.574	Сейчас
Orion ON1-V	931	75	6.837.250	3025
Orion ON2-M	1.626	75	7.735.000	3050
Ostroc OSR-4C	1.098	60	5.189.760	Сейчас
Panther PNT-10K	706	35	2.879.911	3050
Pillager PLG-3Z	2.551	100	22.290.000	2750
Quickdraw QKD-5M	1.142	60	5.746.560	3050
Raven RVN-3L	592	35	5.353.425	3050
Shadow Hawk SHD-7M	1.351	55	10.313.906	Сейчас
Spider SDR-7M	492	30	3.115.840	3050
Stalker STK-5M	1.316	85	7.696.925	3050
Stalker STK-5S	1.018	85	15.938.675	3050
Stinger STG-3R	320	20	1.615.440	2570
Stinger STG-5R	461	20	1.758.240	Сейчас
Thunderbolt TDR-5S	1.015	65	5.446.761	2570
Ti Ts'ang TSG-9H	1.462	60	15.361.280	Сейчас
Trebuchet TBT-5S	841	50	4.023.501	3025
Trebuchet TBT-7M	1.206	50	8.844.501	3050
UrbanMech UM-R63	494	30	1.760.525	3050
Victor VTR-9K	1.634	80	8.499.721	3050
Vindicator VND-1AA	835	45	3.864.033	3025
Vindicator VND-3L	1.069	45	3.524.370	3050
Warhammer WHM-6R	978	70	6.026.784	2570
Wasp WSP-1A	336	20	1.646.640	2570
Wasp WSP-3L	441	20	2.137.200	Сейчас
Yu Huang Y-H10G	2.132	90	24.033.100	Сейчас
Yu Huang Y-H9G	1.781	90	23.712.000	Сейчас
Zeus ZEU-6T	1.170	80	7.752.001	3025
Zeus ZEU-9S	1.419	80	8.614.201	3050
АЭРОКОСМИЧЕСКИЕ ИСТРЕБИТЕЛИ				
Troika CMT-3T	1.630	65	8.898.060	Сейчас
Troika CMT-4U	1.802	65	8.854.335	Сейчас
БОЕВЫЕ КОРАБЛИ				
Крейсер Dart	140.672	680.000	7.006.729.800	2750+
Корвет Pinto	25.995	160.000	6.712.913.000	2750+
Корвет Vincent Mk 39	20.427	420.000	4.444.093.000	2570
Фрегат Vagon Wheel	99.549	650.000	3.860.346.000	2570+
Крейсер Winchester	92.566	740.000	4.332.174.000	2570+

AEROTECH 2®
BATTLEMECH RECORD SHEET

ARMOR DIAGRAM



Mech Data

Type: _____ Tonnage: _____
Affiliation: _____ Technology Base: _____
Thrust: _____ ☐ Clan
☐ Inner Sphere

Weapons and Equipment Inventory

Type	Loc.	Heat	Dam.

Ammo

_____
_____
_____

Total Heat Sinks: _____ (_____) ☐ Single ☐ Double

○○○○○○○○○○○○○○○○○○○○
○○○○○○○○○○○○○○○○○○○○
○○○○○○○○○○○○○○○○○○○○

Pilot Data:

Name: _____
Gunnery Skill: _____ Piloting Skill: _____

Hits Taken	1	2	3	4	5	6
Consciousness #	3	5	7	10	11	Dead
Modifier	+1	+2	+3	+4	+5	

Critical Hit Table

Left Arm
1-3
1. Shoulder
2. Upper Arm Actuator
3. Lower Arm Actuator
4. Hand Actuator
5. _____
6. _____

4-6
1. _____
2. _____
3. _____
4. _____
5. _____
6. _____

Left Torso
1-3
1. _____
2. _____
3. _____
4. _____
5. _____
6. _____

4-6
1. _____
2. _____
3. _____
4. _____
5. _____
6. _____

Left Leg
1. Hip
2. Upper Leg Actuator
3. Lower Leg Actuator
4. Foot Actuator
5. _____
6. _____

Head
1. Life Support
2. Sensors
3. Cockpit
4. _____
5. Sensors
6. Life Support

Center Torso
1-3
1. Engine
2. Engine
3. Engine
4. Gyro
5. Gyro
6. Gyro

4-6
1. Gyro
2. Engine
3. Engine
4. Engine
5. _____
6. _____

Engine Hits ○○○
Gyro Hits ○○
Sensor Hits ○○
Life Support ○

Battle Value: _____
Cost, C-Bills: _____

Right Arm
1-3
1. Shoulder
2. Upper Arm Actuator
3. Lower Arm Actuator
4. Hand Actuator
5. _____
6. _____

4-6
1. _____
2. _____
3. _____
4. _____
5. _____
6. _____

Right Torso
1-3
1. _____
2. _____
3. _____
4. _____
5. _____
6. _____

4-6
1. _____
2. _____
3. _____
4. _____
5. _____
6. _____

Right Leg
1. Hip
2. Upper Leg Actuator
3. Lower Leg Actuator
4. Foot Actuator
5. _____
6. _____

Velocity Record

Turn#	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
Thrust																				
Velocity																				
Effective Velocity																				
Altitude Level																				
Fuel																				

Heat Scale

Heat Overflow: ☐

30	Shutdown
29	
28	Ammo Explosion, avoid on 8+
27	Pilot Damage, avoid on 9+
26	Shutdown, avoid on 10+
25	Random Movement, avoid on 10+
24	+4 Modifier to Fire
23	Ammo Explosion, avoid on 6+
22	Shutdown, avoid on 8+
21	Pilot Damage, avoid on 6+
20	Random Movement, avoid on 8+
19	Ammo Explosion, avoid on 4+
18	Shutdown, avoid on 6+
17	+3 Modifier to Fire
16	
15	Random Movement, avoid on 7+
14	Shutdown, avoid on 4+
13	+2 Modifier to Fire
12	
11	
10	Random Movement, avoid on 6+
09	
08	+1 Modifier to Fire
07	
06	
05	Random Movement, avoid on 5+
04	
03	
02	
01	
00	

© 2003 WizKids Games, LLC. BattleTech®, AeroTech®, AeroTech 2™ and the WKGames logo are trademarks and/or registered trademarks of WizKids, LLC. All rights reserved. Permission to photocopy for personal use.

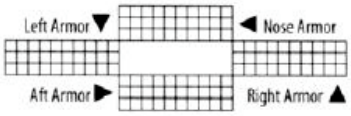
AEROTECH 2® BATTLE ARMOR RECORD SHEET

Unit: _____
Type: _____
Thrust: _____ **Gunnery Skill:** _____
Marine Points: _____
Weapons and Equipment Inventory

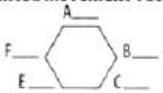
Type:	Damage

Ammo: _____

Notes: _____



Advanced Movement Vectors



Velocity Record

Turn#	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
Thrust																				
Velocity																				
Effective Velocity																				
Altitude Level																				
Fuel																				

Unit: _____
Type: _____
Thrust: _____ **Gunnery Skill:** _____
Marine Points: _____
Weapons and Equipment Inventory

Type:	Damage

Ammo: _____

Notes: _____

Advanced Movement Vectors

Velocity Record

Turn#	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
Thrust																				
Velocity																				
Effective Velocity																				
Altitude Level																				
Fuel																				

Unit: _____
Type: _____
Thrust: _____ **Gunnery Skill:** _____
Marine Points: _____
Weapons and Equipment Inventory

Type:	Damage

Ammo: _____

Notes: _____

Advanced Movement Vectors

Velocity Record

Turn#	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
Thrust																				
Velocity																				
Effective Velocity																				
Altitude Level																				
Fuel																				

Unit: _____
Type: _____
Thrust: _____ **Gunnery Skill:** _____
Marine Points: _____
Weapons and Equipment Inventory

Type:	Damage

Ammo: _____

Notes: _____

Advanced Movement Vectors

Velocity Record

Turn#	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
Thrust																				
Velocity																				
Effective Velocity																				
Altitude Level																				
Fuel																				

Unit: _____
Type: _____
Thrust: _____ **Gunnery Skill:** _____
Marine Points: _____
Weapons and Equipment Inventory

Type:	Damage

Ammo: _____

Notes: _____

Advanced Movement Vectors

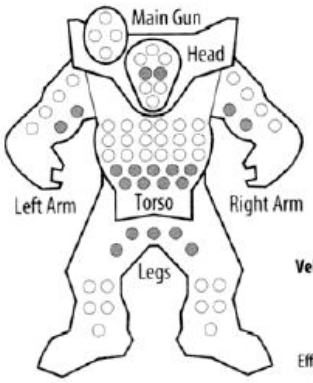
Velocity Record

Turn#	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
Thrust																				
Velocity																				
Effective Velocity																				
Altitude Level																				
Fuel																				

© 2003 WizKids Games, LLC. BattleTech ®, AeroTech ®, AeroTech 2 ™ and the WKGames logo are trademarks and/or registered trademarks of WizKids, LLC. All rights reserved. Permission to photocopy for personal use.

AEROTECH 2® PROTOMECH RECORD SHEET

ARMOR DIAGRAM



Proto Type: _____ **Tons:** _____ **Thrust:** _____ **Gunnery:** _____ **Battle Value:** _____

Hit Locations and Critical Hits

2D6	Location	1st Hit	2nd Hit	3rd Hit
2	☐ Main Gun	☐ Main Gun Destroyed		
4	☐ Right Arm	☐ +1 to Hit	▒ Right Arm Destroyed	
5,9	☐ Legs	☐ -1 Walk MP	☐ 1/2 Walk MP	▒ No Move
6,7,8	☐ Torso	▒ -1 Jump*	▒ 1/2 Jump*	■ Proto Destroyed
10	☐ Left Arm	☐ +1 to Hit	▒ Left Arm Destroyed	
12	☐ Head	☐ +1 to Hit	▒ +2 to Hit (no long range shots)	

***Roll 1D6:** 1-2, Torso Weapon A Destroyed; 3-4, Torso Weapon B Destroyed

Weapons Inventory

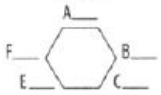
Location	Type	Damage
Main Gun:		
Right Arm:		
Left Arm:		
Torso A:		
Torso B:		
Ammo:		

Pilot Hits Taken	1	2	3	4	5	6
Consciousness #	3+	5+	7+	10+	11+	Dead

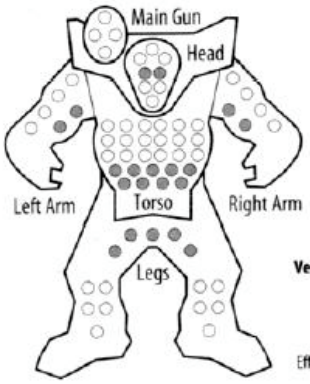
Velocity Record

Turn#	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
Thrust																				
Velocity																				
Effective Velocity																				
Altitude Level																				
Fuel																				

Advanced Movement Vectors



ARMOR DIAGRAM



Proto Type: _____ **Tons:** _____ **Thrust:** _____ **Gunnery:** _____ **Battle Value:** _____

Hit Locations and Critical Hits

2D6	Location	1st Hit	2nd Hit	3rd Hit
2	☐ Main Gun	☐ Main Gun Destroyed		
4	☐ Right Arm	☐ +1 to Hit	▒ Right Arm Destroyed	
5,9	☐ Legs	☐ -1 Walk MP	☐ 1/2 Walk MP	▒ No Move
6,7,8	☐ Torso	▒ -1 Jump*	▒ 1/2 Jump*	■ Proto Destroyed
10	☐ Left Arm	☐ +1 to Hit	▒ Left Arm Destroyed	
12	☐ Head	☐ +1 to Hit	▒ +2 to Hit (no long range shots)	

***Roll 1D6:** 1-2, Torso Weapon A Destroyed; 3-4, Torso Weapon B Destroyed

Weapons Inventory

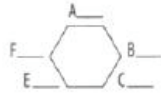
Location	Type	Damage
Main Gun:		
Right Arm:		
Left Arm:		
Torso A:		
Torso B:		
Ammo:		

Pilot Hits Taken	1	2	3	4	5	6
Consciousness #	3+	5+	7+	10+	11+	Dead

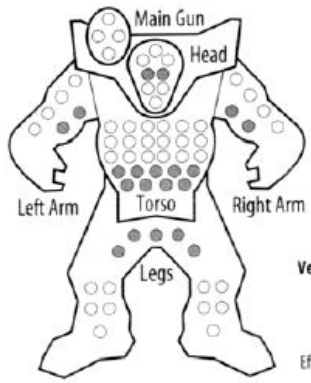
Velocity Record

Turn#	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
Thrust																				
Velocity																				
Effective Velocity																				
Altitude Level																				
Fuel																				

Advanced Movement Vectors



ARMOR DIAGRAM



Proto Type: _____ **Tons:** _____ **Thrust:** _____ **Gunnery:** _____ **Battle Value:** _____

Hit Locations and Critical Hits

2D6	Location	1st Hit	2nd Hit	3rd Hit
2	☐ Main Gun	☐ Main Gun Destroyed		
4	☐ Right Arm	☐ +1 to Hit	▒ Right Arm Destroyed	
5,9	☐ Legs	☐ -1 Walk MP	☐ 1/2 Walk MP	▒ No Move
6,7,8	☐ Torso	▒ -1 Jump*	▒ 1/2 Jump*	■ Proto Destroyed
10	☐ Left Arm	☐ +1 to Hit	▒ Left Arm Destroyed	
12	☐ Head	☐ +1 to Hit	▒ +2 to Hit (no long range shots)	

***Roll 1D6:** 1-2, Torso Weapon A Destroyed; 3-4, Torso Weapon B Destroyed

Weapons Inventory

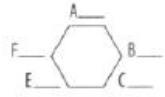
Location	Type	Damage
Main Gun:		
Right Arm:		
Left Arm:		
Torso A:		
Torso B:		
Ammo:		

Pilot Hits Taken	1	2	3	4	5	6
Consciousness #	3+	5+	7+	10+	11+	Dead

Velocity Record

Turn#	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
Thrust																				
Velocity																				
Effective Velocity																				
Altitude Level																				
Fuel																				

Advanced Movement Vectors



© 2003 WizKids Games, LLC. BattleTech ®, AeroTech ®, AeroTech 2 ™ and the WKGames logo are trademarks and/or registered trademarks of WizKids, LLC. All rights reserved. Permision to photocopy for personal use.

BATTLETECH® LEVEL 3 INFANTRY RECORD SHEET

Infantry Unit _____ Type: _____ **Movement Points:** Primary: _____ Secondary: _____

Experience: _____
Gunnery Skill: _____
Morale: _____
Armor Type: _____
Cost: _____
Battle Value: _____ **Damage**

30	29	28	27	26	25	24	23	22	21	20	19	18	17	16	15	14	13	12	11	10	9	8	7	6	5	4	3	2	1
○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○
○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○
○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○
○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○
○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○
○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○

Weapon Type:	To-Hit Modifier (Range in Hexes) 0	1	2	3	4	5	6	7	Extended Ranges (x1.5)	(x2)	(x2.5)	(x3)	Notes:
_____	___	___	___	___	___	___	___	___	___	___	___	___	_____

NARC: ☐☐☐☐ **Field Guns:** Type: _____ # ___ Ammo: _____ Disposable Weapon: _____

Infantry Unit _____ Type: _____ **Movement Points:** Primary: _____ Secondary: _____

Experience: _____
Gunnery Skill: _____
Morale: _____
Armor Type: _____
Cost: _____
Battle Value: _____ **Damage**

30	29	28	27	26	25	24	23	22	21	20	19	18	17	16	15	14	13	12	11	10	9	8	7	6	5	4	3	2	1
○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○
○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○
○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○
○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○
○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○

Weapon Type:	To-Hit Modifier (Range in Hexes) 0	1	2	3	4	5	6	7	Extended Ranges (x1.5)	(x2)	(x2.5)	(x3)	Notes:
_____	___	___	___	___	___	___	___	___	___	___	___	___	_____

NARC: ☐☐☐☐ **Field Guns:** Type: _____ # ___ Ammo: _____ Disposable Weapon: _____

Infantry Unit _____ Type: _____ **Movement Points:** Primary: _____ Secondary: _____

Experience: _____
Gunnery Skill: _____
Morale: _____
Armor Type: _____
Cost: _____
Battle Value: _____ **Damage**

30	29	28	27	26	25	24	23	22	21	20	19	18	17	16	15	14	13	12	11	10	9	8	7	6	5	4	3	2	1
○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○
○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○
○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○
○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○
○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○

Weapon Type:	To-Hit Modifier (Range in Hexes) 0	1	2	3	4	5	6	7	Extended Ranges (x1.5)	(x2)	(x2.5)	(x3)	Notes:
_____	___	___	___	___	___	___	___	___	___	___	___	___	_____

NARC: ☐☐☐☐ **Field Guns:** Type: _____ # ___ Ammo: _____ Disposable Weapon: _____

Swarm Attacks Table

Men in Platoon	Base To-Hit Number
30-22	7
21-16	10
15-1	No attack possible

Leg Attacks Table

Men in Platoon	Base To-Hit Number
30-22	4
21-16	7
15-10	10
9-5	12
4-1	No attack possible

Swarm Hit Location Table

Die Roll (2 D6)	Location
2	Head
3	Rear Center Torso
4	Rear Right Torso
5	Front Right Torso
6	Right Arm
7	Front Center Torso
8	Left Arm
9	Front Left Torso
10	Rear Left Torso
11	Rear Center Torso
12	Head

Morale Table

Experience Level	Morale Target
Green	9
Regular	6
Veteran	4
Elite	2

Attack Source	Modifier
BattleMech in LOS	+1
Artillery	+2
Flamer or Fire	+3

Other Modifiers	Modifier
Broken Morale	+1
Cumulative Modifiers	
Battle Armor Unit	-1
Unit in Building	-2

Attack Table

Multiple Target	Single Target
Artillery	ER Lasers
ATMs	Gauss Rifles
Autocanon	Lasers
Flamers	PPCs
LRMs	Club/Hatchet/Sword
Machine Guns	Kick
MRMs	Punch
Pulse Lasers	
Rocket Launchers	
SRMs	
Streak Missiles	
Death From Above	
Thrashing Attack	

© 2003 by WizKids, LLC. BattleTech, BattleMech and 'Mech are registered trademarks of WizKids LLC. All rights reserved. Permission to photocopy for personal use.

ЗАВОЕВАННАЯ ВСЕЛЕННАЯ

Гражданская Война ФедСод-ва:

89 полков / ПБГ/ подразделений Милиции Федеративных Солнц
75 полков / ПБГ/ подразделений Милиции Лиранского Альянса
41 полк наемников
8 дивизий КомСтара
11 полков Синдиката Дракона
2 полка Конфедерации Капеллы...

...долгие пять лет бушевала всеобщая война на сотнях миров, раскинувшихся на тысячи световых лет. Теперь вы можете ее воссаздать!

Дополнение к правилам **Классической BattleTech Боевые действия** - это просто самая исчерпывающая система правил для отыгрывания кампаний, когда-либо опубликованных для **BattleTech**.

Война и её создатели: Всё ещё задаётесь вопросом, как на самом деле ведутся войны в 31-м веке? Здесь всё объяснено!

Правила операций BattleTech: Здесь даны все правила, которые могут понадобиться вам для создания и использования любого военного войска типа и размера - от копья до ПБГ, будь то Дом или наёмники.

Правила операций AeroTech 2: Расширенные правила для достижения большей глубины в любой игре **AeroTech 2**, а также полная интеграция игр **BattleTech** и **AeroTech 2**!

Создание пехотного вхвода: Создание практически любого типа обычного пехотного взвода, имеющегося во вселенной **BattleTech**!

Стратегическая игра: Правила-принципы, позволяющие вам отыграть крупномасштабные кампании с учётом всех аспектов ведения войны - самого сражения, технологии, увёрток и покушений, политики и т.д. Теперь вы можете сыграть за любимого вами Наследного Лорда!

Таблицы фракций войск: Исчерпывающие таблицы доступных боевых единиц, с учётом эпохи, для каждой главной и второстепенной фракции вселенной **BattleTech**. У вас есть шанс создать дивизию Звёздной Лиги, чтобы обратно отобрать Терру!

ДЛЯ ИСПОЛЬЗОВАНИЯ С:
КЛАССИЧЕСКАЯ BATTLETECH®
AEROTECH 2®
КЛАССИЧЕСКАЯ BATTLETECH РИ™

DISTRIBUTED BY:

FAST FORWARD ENTERTAINMENT

FANPRO WK GAMES

РУССКАЯ ЛИГА BATTLETECH

©2004 ВизКидс LLC. Все права зарегистрированны. Боевые действия, Классическая BattleTech, Battletech, МехВоин, БатлМех и WK Games зарегистрированные торговые марки ВизКидс,LLC в России и других странах. Обработано в России.